昭和63年8月1日発行（毎月1回1日発行）第3巻第8号通巻23号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊

GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト



スカーッと爽快!! ニューゲーム続々

パズルゲーム **迷宮島**
こわーい迫力！ **獣王記**
コミカルだが油断禁物 **功里金団**
邪悪神を倒せ！ **ロストワールド**
悟空の世界 **西遊降魔録**
ガン・シューティングだ **リードアングル**
ショウ子待ってまーす **スーパーリアル麻雀PII**

ゾぞ！ 夏はこれで決まり
地獄めぐり

プレイヤー人気トップ争い
グラディウスII
さらに2周目！
1周目はパワーアップゲージ別攻略

ベラボーマン
笑ってる場合です!!
でも攻略はマジ

まだまだあるぞ！ 攻略 **P-47／レイメイズ／上海**

ナムコ・源平プロ特別参加
漫画『超絶倫人ベラボーマン』

特別企画〈後編〉
ハイスコア座談会

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10
グラフうタイムス 東スポも真っあお

1988 **8**

定価480円



ゲームの不満募集します

スタッフ、企画大募集

> **プログラマー**
> キャラクター達の生みの親。コミカル&リアルに刺激的な画面をバンバン創ろう。

■スタッフ応募説明

【職種】 ①プログラマー ②アニメーター
＊①②はアルバイトも可
【資格】 ①高卒以上27歳迄の方（OSのアッセンブルのかける方）
②専門学校卒以上の25歳迄の方でデッサンに自信のある方
＊ゲームの好きな方、現状のゲームに不満のある方、大歓迎します。
【給与】 固定給制 3ヵ月研修期間中15万円以上 研修後：25歳例／28万円（能力給が別途加算されます）
アルバイト日給：4,860円
【待遇】 昇給／年1回 賞与／年2回 手当／皆勤・食事・残業・役職・能力・出張・営業 交通費全額支給
【勤務地】 本社所在地
【勤務時間】 9：30〜18：00（実働8時間）
【休日休暇】日曜・祝日 隔週週休2日制（第2・3土曜休み）有給・夏期・年末年始・特別休暇
【福利厚生】各種社会保険完備、退職金制度、社内旅行
【応募】 事前に電話連絡の上、履歴書（写真貼付）持参してください。都合の悪い方は郵送も可。
＊今すぐ応募できない方のために、人材登録制度を用意しました。定期的に人材採用を予定しておりますので、お気軽にどんどん応募下さい。
＊入社相談に応じます。
【交通】 京阪三条駅下車、徒歩5分

【会社概要】
設立／昭和59年12月26日 資本金／1000万円 年商4億283万円 （62年度実績）代表者／古川晃司 従業員数／23名 平均年齢／23歳 主要取引先／㈱ナムコ、㈱ジャレコ、㈱タイトー他 事業内容／遊技器の製造販売・輸出入業務、リース業務、ソフト開発の請負

■企画応募説明

●あなたの夢を形にしてお送り下さい。●書式は自由。オリジナルに限ります。●採用分に関しては当社規定により報酬を差し上げます。●なお応募の書類等は返却できませんのであらかじめ御了承下さい。

プロ・アマ問いません。

> **アニメーター**
> テレビゲームの中枢部。頭をひとひねりもふたひねりもして、傑作を創ろう。

SYSTEM V ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277/FAX075-211-0279

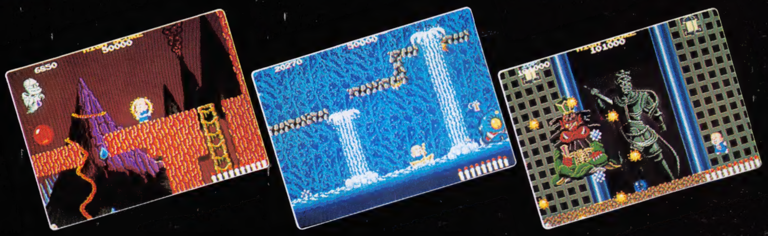
功里金団 KURIKINTON

地獄めぐり

続々ソクゾクのタイトー・ゲーム







時は世紀末──。
アメリカ政府を脅かす集団がはびこる時代となった。
拳法の達人“功里金団”よ。迫り来る強敵（武道家、摩拳士）をなぎ倒し、アメリカの危機とさらわれたクリス親子を救え!!



ナント、地獄が舞台のアクションゲーム。地獄の七者、鬼、化け者をやっつけながらの地獄めぐりの旅。
果たして覚蓮坊（東仙坊）は、
地獄の平和!?を取り
戻せるか…。





楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社/〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611

すばらしいグラフィックのキャラクターゲーム

地獄めぐり

グラフィック、ゲーム性共にすぐれたゲームだ。多くのアイテムを使いこなせ!! 地獄の奥深く潜入して閻魔(えんま)乱心の謎を解こう。

面白いぞ 実に奥が深いゲームだ

タイトーからひさびさにパワーのあるキャラクターゲームが発売される。それがこの「地獄めぐり」だ。

キャラクターゲームで、先へどんどん面をクリアしていくゲームだ。しかし、バブルボブルなどでおなじみのタイトーらしくアイテムの効果や出現条件、点数の取り方などゲーム的にも実に奥が深くなっている。

しかも、いろいろな場所に凝った仕掛けや多くの謎が秘められている。これらの謎を解いていくという要素も実に面白いものがあるぞ。

グラフィックも負けず劣らず素晴らしいこのゲーム、この記事を読者が見てくれるころにはもう発売されているはずだ。先に行けば行くほど面白いので、自力で謎を解いて1COINクリアするしかない。

まず初めに、キャラクターの大紹介とラウンドの紹介だ。くわしいことはゲームセンターに行って自分の目で確かめよう!!

ストーリー及びアイテムなどは20ページにあるので、必ずそっちのほうも見てね。

ラウンド構成

まずは地獄の1丁目

地獄めぐりでは、そのラウンドごとに特徴のある世界が繰り広げられていく。その世界の特徴と、そこに隠された謎の一端を少しだけ伝えていこう。

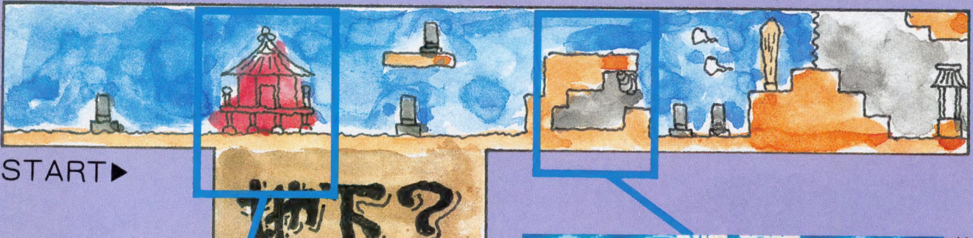
1丁目

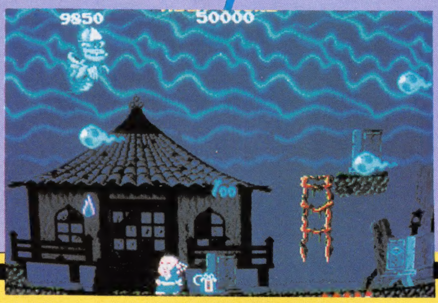
荒寺の墓場

人間界の住人である覚蓮坊(かくれんぼう)(1P)と東仙坊(とうせんぼう)(2P)が地獄に行くには、2つの世界の接点を探さなければならなかった。それが荒寺の墓場だったのだ。

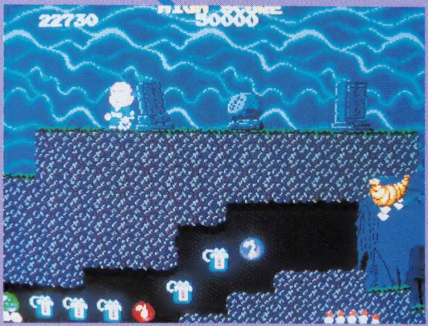
この面は敵の攻撃はさほど激しくない。注意しなければいけないのは草むらに隠されている魔腹蛇のような敵だ。うっかりするとやられる。

このステージは一見簡単そうに見えるが、実にさまざまな謎が隠されているのだ。いろいろな所に意味ありげなとびら、石、墓などがあるのでその謎の全てを解くのは容易なことではない。





初めのステージは古びた荒寺。



結界が張られている。

地獄めぐり

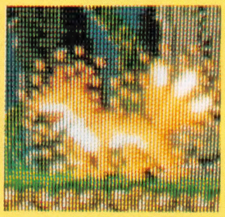
敵キャラ大紹介

墓化け

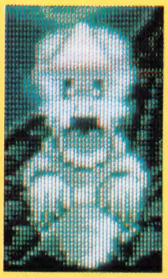


最初に見たときは普通の墓と全く区別がつかない。しかし、プレイヤへが近づくといきなり2本の足で立ち上がり向かってくる。

狐火



地面の上をかろやかに走ってくる美しい狐。覚蓮坊の近くまで来るとコーンとひと鳴きして反転して去って行く。不思議な霊獣である。





落とし幽霊

フワフワと上空を漂いながら移動している。覚蓮坊を見つけると紫炎魂と呼ばれる炎を落としてくる。上空を漂っているので倒すのは困難だ。

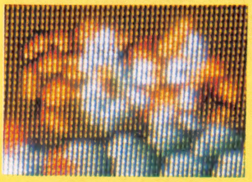
風鬼



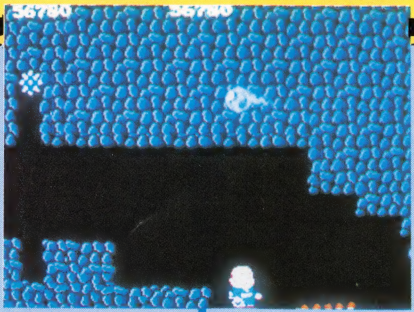
突然空中に出現して人間を驚かせるのを楽しみにしている。出現後も直接危害は加えず、木の葉をふりまいて消える。木の葉に当たってもはじき飛ばされるだけで、やられることはない。

鬼蜘蛛

地面の上をこそこそとはい回る蜘蛛は地獄の中にも存在していた。



特に覚蓮坊を狙ってくることはないとはいえ、油断は禁物だ。



舟に乗って三途の川を渡ろう。



高く吹き上げて来る水柱。



2丁目 三途の川

荒寺で発見した古井戸は三途の川に続いていた。この三途の川もいろいろな妖怪が住みついていた。

三途の川では、途中で舟が出現して、舟に乗って川を渡っていくことになる。舟に乗っている時の攻防が中心となるだろう。

なぜか水に浮いて流れてくる浮き鉄球や水柱など、障害物が覚蓮坊の行く手をはばむぞ。

3丁目 火炎地獄

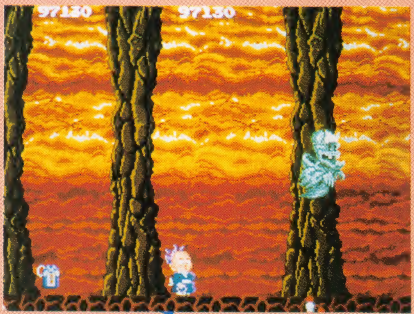
三途の川の次はうって変って火炎地獄だ。もはや地獄も3丁目となるとだんだん凶悪化してくる。

この世界は下の方が火の海、上の方が落下亡者の出現するがいこつ地帯になっている。移動する床や崩れていくどくろに乗りそこなうと即座に死が待っている。(地獄で死んだらどこに行くのだろうか…)

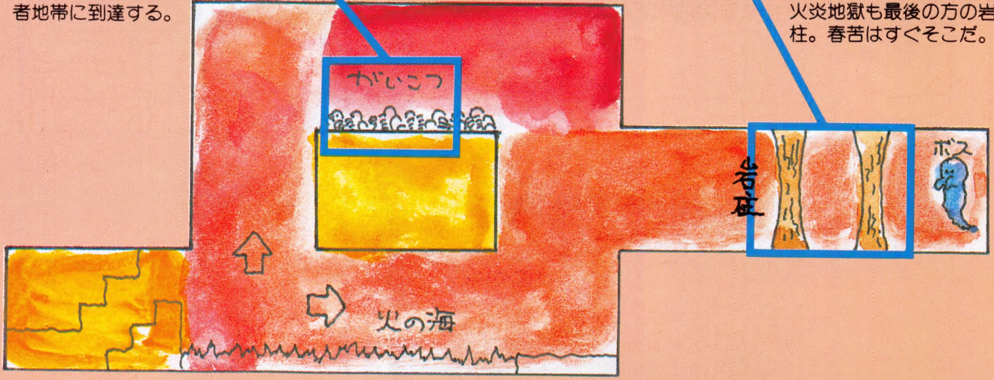
背景は不気味だが、実に美しいグラフィックだ。そんなこの火炎地獄にはボスの「春苦」が覚蓮坊を待ち構えている。



高い所に登ると落下亡者地帯に到達する。



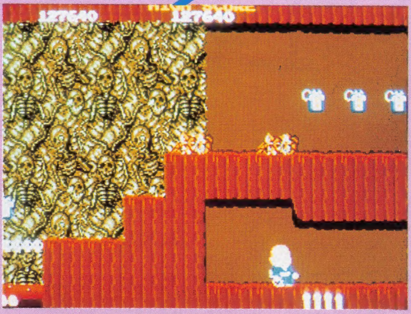
火炎地獄も最後の方の岩柱。春苦はすぐそこだ。



START▶

4丁目 血の池地獄





血の池地獄のスタート地点。

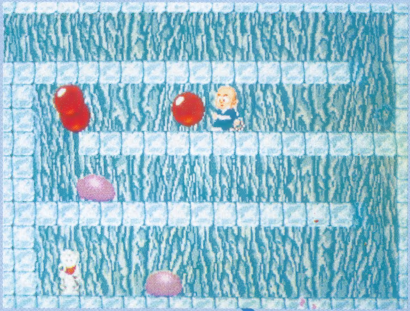


足を滑らせると大変だぞ。

4丁目の血の池地獄はプレイヤーをふるえあがらせる、身の毛もよだつ恐しい面だ。血の池の中に落ちてしまうと覚蓮坊は無惨な結末を迎える。

血の池の中から突き出たどくろでできたくずれ橋、手足橋、浮き沈みを繰り返す血目玉の上をうまく渡っていかないといけない。

5丁目 氷地獄

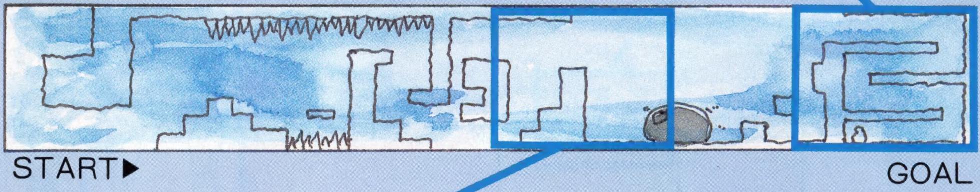


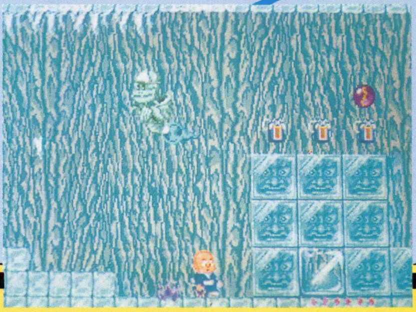
氷室まんじゅうを魔破珠で倒していこう。

氷地獄は全面氷に覆われた面で、どこもかしこもつるつるに滑るようになっている。

つるつるに滑るので操作が難しく、つららに自ら体当たりしてしまうこともあるかもしれない。

この世界には氷室まんじゅうという得体のしれない生物が住みついている。





大魔封氷と落とし幽霊だ。

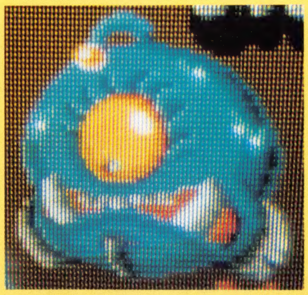
地獄めぐり



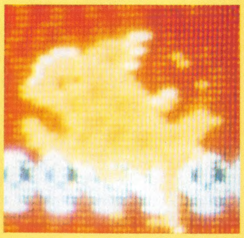
目玉幽霊

空中をただよい、覚蓮坊に体当たりしてその魂を吸い取ろうとする。普段は何も思考せず勝手に飛び回っている原始的な妖怪。

川坊主



地獄に通じる三途の川にはさまざまな妖怪が住みついたが、この妖怪もその一つだ。いきなり三途の川の中から飛び出し、迫ってくる。体当たり以外は特に攻撃はしかけてこない。



火炎魚

地獄の業火の中に住む火の魚だ。敵と見なす物が近くを通ると、いきおいよくジャンプして焼き殺そうとしてくる。



しゃれこうべ

がいこつの山の中から、おん念を秘めて出現する。しゃれこうべを動かしている念はかなり強く、魔破珠で何回も攻撃しないと、その力を破ることはできない。

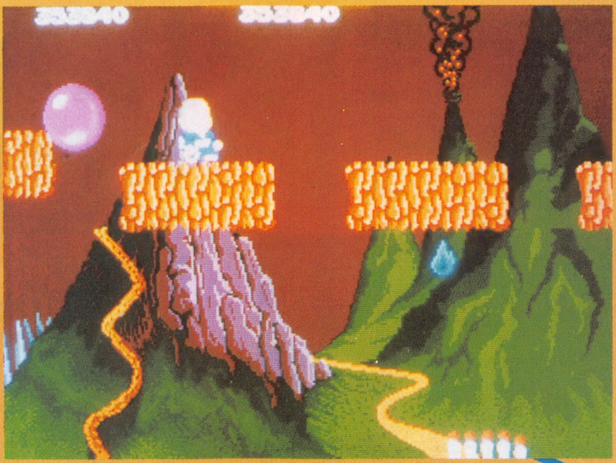


落下亡者

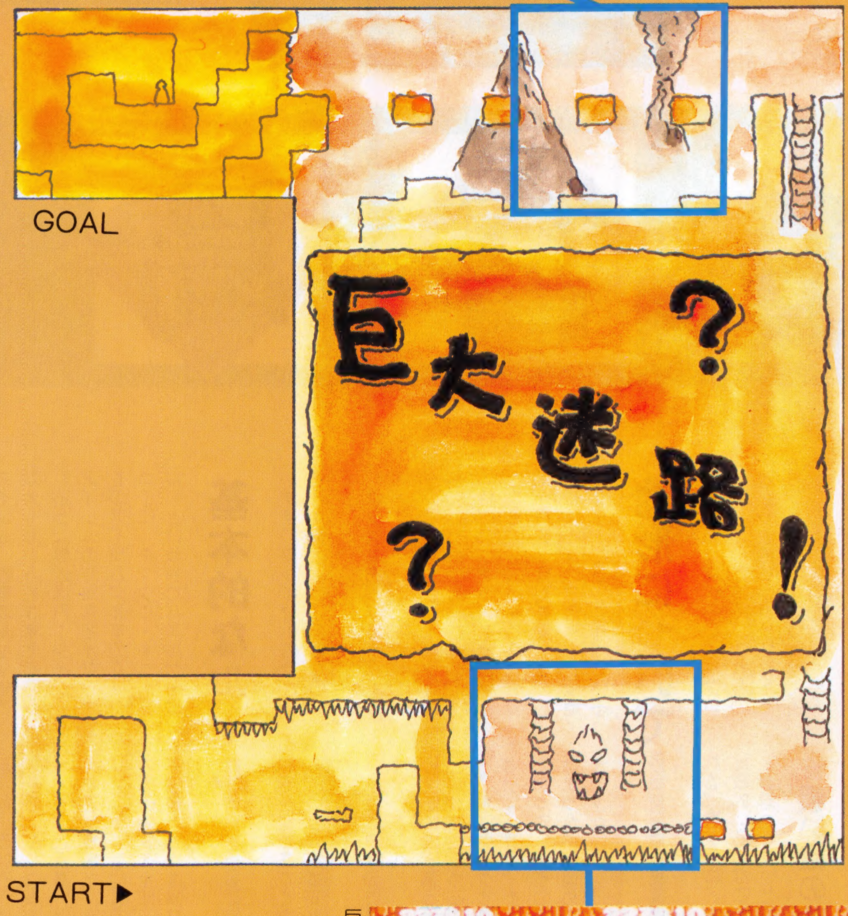
地獄にはさかさ吊りにされる責め苦を与えられる所もある。落下亡者はここの住人だ。文字通り覚蓮坊めがけて落下してくるが、亡者の種類によって落下速度が違うので注意しないといけない。

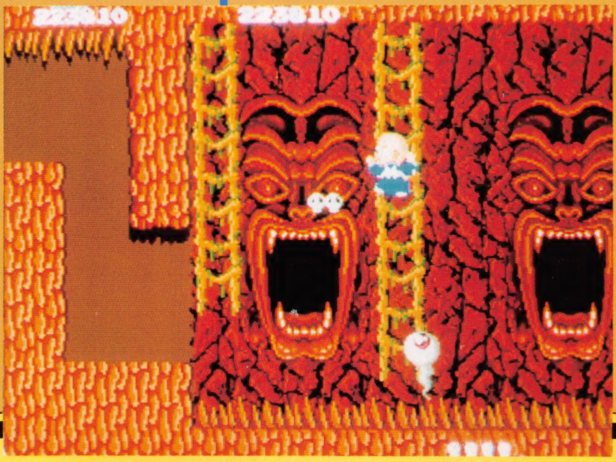
6丁目 迷い地獄

とにかく広大な迷路が広がっている。意表をつくしかけがあちこちにはりめぐらされており、ここを脱出するのは容易ではないだろう。



迷路を抜けると一転して美しい風景が。





巨大迷路への入り口。さんざん迷ってくれ。

まだまだ続く地獄の責苦

以下、7丁目閻魔の洞窟（ここが1COINでくると難しい）閻魔の御所（謎が秘められている）と続き、その展開の妙には驚かされるだろう。

（ぜんじ）

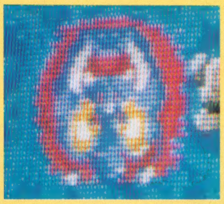
地獄めぐり

つるべえ



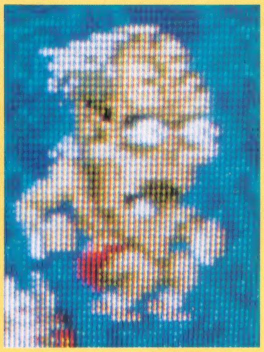
魔破珠での攻撃が通用しない不思議な妖怪。ゆっくり背後から追ってくる。動きが遅いとはいえ、つかまるとやられてしまうので先を急がねばならない。

鬼首



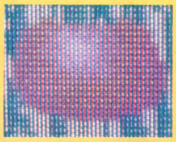
回転しながら動き回っている。地獄の中でも深い所に行くと敵意をむき出しにして弾を撃ってくるものも見うけられる。

餓鬼

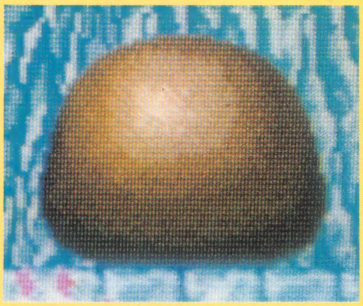


食えども腹を満たすことのできない餓鬼は何にでも襲いかかる。骨と皮だけの外見にもかかわらず、けっこうスタミナがあるので注意が必要。

氷室まんじゅう



西洋のスライムと外見はそっくりだが、実際は別のものと考えられている。この妖怪は氷地獄に住みついて、その繁殖方法は異様である。



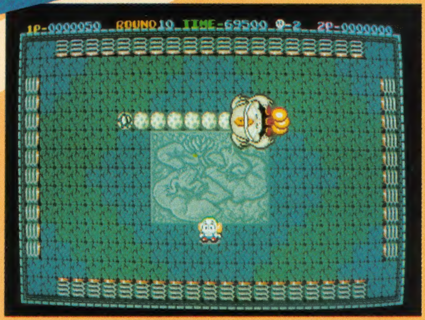
特大氷室まんじゅう

とにかく大きいとだけ伝えられている。この世界まで来たものは少なく、戻った者はさらに少ない。

その他にも、鬼火、魔腹蛇、卒塔婆、消え幽霊、飛翔魚、小鬼、春苦、棒投げ鬼などさまざまな妖怪が出現する。

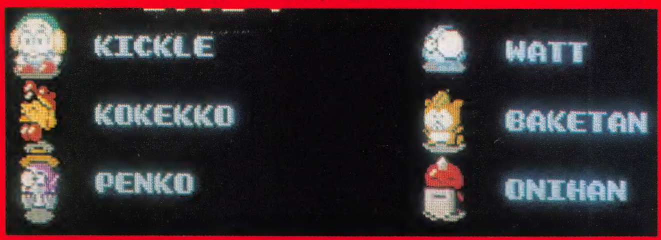


ハンマーをうまく使おう。



10面ごとにボスが登場。
10面はゲコンだ。

キャラクター紹介だ。名前を覚えよう!!





いきなり8面から紹介だ。



迷宮島

ロードランナーを作ったアイレムからまた再び新たな挑戦だ。40面クリアするのは誰が先か!

アイレム自信のパズルゲーム

あのロードランナーという優れたパズルゲームを作ったアイレム。読者のみんなもこのメーカーの名は覚えているだろう。(最近はR－タイプのアイレムの方が有名かな!?)そのアイレム、昨年のAMショーに、「キックル・キューブル」という名でパズルゲームを出展した。当時、ゲーメストでも紹介したので覚えている人もいるだろう。

その「キックル・キューブル」が「迷宮島」と名前を変えて遂に登場だ。氷(キューブ)を使って海を埋め立て、その面の夢袋を全部取ろう。氷の面を移動するには頭を使っていろいろなことをしなければいけない。

久々に現れた固定画面の本格的パズルゲームだ。全部で40面あり、ゆっくり楽しめるので、みんなでやってよう。ルールがわかり始めるとはまること間違いないぞ。

基本的なルール

まず、プレイヤーのできることを覚えよう。重要なのはボタンだ。

ボタンは左がフリーザー&キックボタンで、右が氷柱ボタン。フリーザーボタンは敵を氷にすることができる。

特に、ウォットを凍らせると氷そのものに変わり、その氷が重要な役割を果たす。この氷はとばして落とすと陸地になり、こうして離れている陸地を埋め立ててつなげて渡るというのが重要なテクニックなのだ。

氷柱ボタンの方は押すと氷柱が立てられる。これが何に使えるのかと言うと、氷止めと敵を閉じこめることができる。氷はキックすると、障害物がない限り、ずっと直進していってしまうので、これでは思った所を埋め立てることができない。

そこで、氷柱ボタンを押して氷柱を立てて氷(キューブ)を止めて、90度違う方向にキックすることができるようになるのだ。

また、氷柱を立てればそこは通れなくなるため、敵が通れない。特に、ギアスは壁に沿って走りまくるので、氷柱を立ててかわさないと非常に難しいと思うよ。

地形について

迷宮島にはいろいろなブロック、地形がある。これらの地形の性質をしっかり覚えておこう。そうでないと考えようがないですよ。

★通常の床

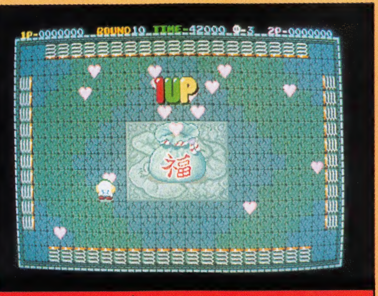
通常の床は淡い色をしていて、キックル、ウォット共に通れる。また、氷柱も立てられる。要するに、キックルが比較的いろんなことができる床と言ってよいだろう。

★濃い緑の床

ここは、キックルは通ることはできるのだが、ウォットは通れない。また、氷柱も立てられないのだ。つまり、ここでは氷柱を止めることができないため、何らかの道具(ハンマーなど)がないと、氷(キューブ)を方向転換させることができない。このような床では、ハンマー等の使い方を考えなくてはならない。

★氷穴

ここは床に穴が開いている。しかし、キックルが落ちるこ



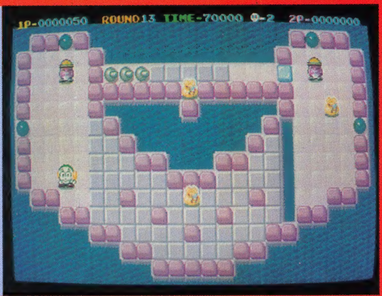
ーUPほかいろいろなものが福袋から出るぞ。



敵がどんどんわいてくるので、そこが問題。



ばね＋氷柱を駆使して進もう。



まだまだ簡単。突っ走れ!!



ハマるとどうしようもなくなる面。



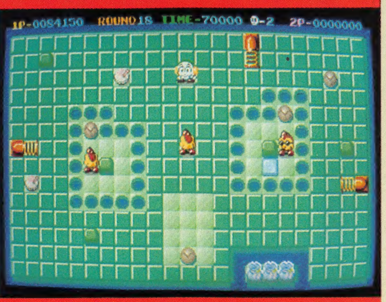
バネ＋ハンマーをうまく使って…。



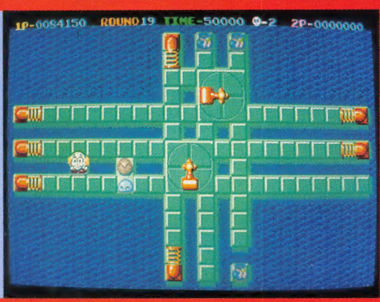
ーUPの取り方が問題



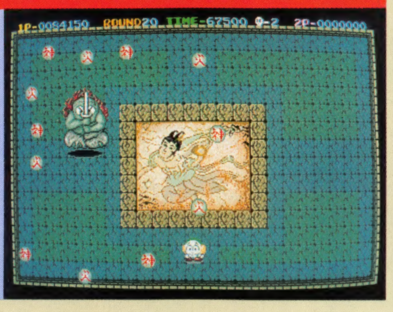
自分がどちら側に逃げるかが問題。



コケッコーにうまく氷をキックさせよう。



同じハンマーを何回も使わないと…。



ウッツラの登場。弾を凍らせよう。



さあ、考え所だ。じっくり写真を見て…。

ゲコンを倒すと福袋が出現。



本格パズルゲーム

とはない。

そのかわり、ここはキックルは通ることはできないし、氷柱も立てることができない。ただひとつ障害物のブロックと違う所は、ここは氷（キューブ）なら通れるという所だ。

★ブロック

ここは全てのものが通行不可能。完全な障害物だ。ただし、氷（キューブ）をぶつけても氷は壊れず、その場で止まる。

★コワシ岩

通行不可能なブロックで、しかもぶつかると氷（キューブ）がこわれてしまう。

覚えておこうぜ バネ&ハンマーの使い方

★ハンマー

ハンマーは氷の方向を変える重要な道具だ。使い方はあらかじめハンマーを氷に当たる位置に動かしておいて、氷をキックする。そうすると、氷はハンマーにぶつかり、ハンマーはぐるっと1回転して氷を90°の角度にはじき飛ばす。

★バネ

氷をバネに向かってキックするといきおい良くはね返って戻ってくる。氷にぶつかるとキックルはやられてしまうが、うまくバネを利用すれば思わぬ方向に氷を動かせるぞ。

発売は7月上旬。画面写真を見ながら攻略法を考えよう。気合いを入れればそんなに難しくない。初めがやさしいのでとっつき易いと思うよ。

気弱な君にはすすめない！

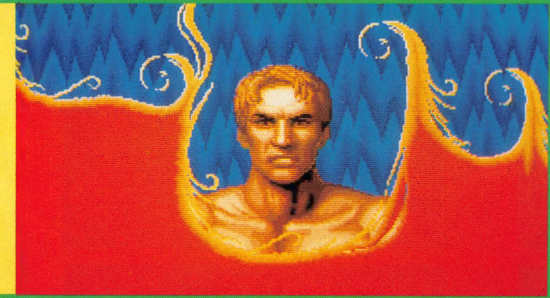
獣王記

©セガ

セガから格闘アクションゲームが出た。グロいキャラクターはエリシン、アクションは忍に勝っている!! 変身シーンのアニメーションも必見だぞ。

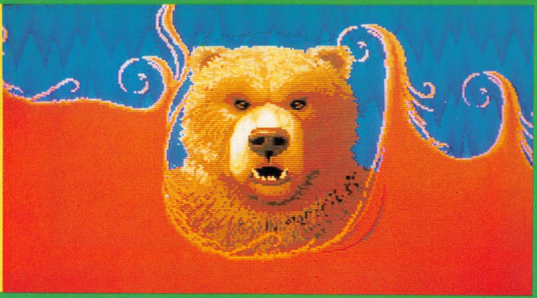


ボタモチガエル。エネルギーを吸われる。


変身前（使用前）。



火の玉。波動拳ではない。


変身後（使用後）。クマが一番迫力がない。他のは迫力があるのに…。



2面のボス〝オクトアイ〟。通称メダマジン。みゅーとろん君がいっぱい。



1面のボス〝マタニティーハガー〟。通称パフン魔人。頭をちぎって投げんなよー。



しっぽが見えたら要注意。頭以外はダメージはくらわないよ。


3面のボス〝モルディーズネイル〟。通称カイマジン。クマはやっぱりなさけない（やられている所）。



この後エネルギーを取られる。ボーナスはボスの逃げた回数で決まるぞ。

ストーリー

大いなる神は申された。「よみがえれ、死せし獣戦士達よ。わしの娘アテーナーがゴーム＝ハーマーという不届者によって地下の冥府へだまされ、連れさられてしまったのだ。行け、行って連れ戻してくるのだ。」

この物語は、神の命によりその娘アテーナー神を助けるべく闘った、2人の獣戦士達の愛と勇気と感動の物語である。

基本操作

操作は8方向レバーと3ボタン。レバーを左右に入れるとプレイヤーが左右に移動し、下に入れるとしゃがむ。

ボタンはパンチ・キック・ジャンプの3種類。ジャンプは、普通にジャンプすると低いジャンプになるが、レバーを上に入れてジャンプすると高くジャンプできる（忍といっしょ）。

パンチ・キックは、プレイヤーが立っている時はパンチは高い所、キックは低い所を攻撃する。これはジャンプ中も同じである。ただし、しゃがんだ状態だとパンチは低い所、キックは上に向って足を蹴り上げるので注意。（エアロビクスキックという？）変身してしまうと攻撃が変ってしまうものもあるので、これも注意。

パワーアップ

ゲーム中に、時々登場する「双頭狼」で、赤白に点滅している奴を倒すと〝スピリットボール〟が現われる（2P同時だと2つ）。これを取るとプレイヤーは自らの精神力を増大させ、それに伴ない全身の筋肉もでかくなる。この時点で攻撃力が1・5倍になり、もう1個スピリットボールを取るとさらに大きくなる。

さらにスピリットボールを取ると、プレイヤーは精神力が強くなりすぎて〝獣〟に変身してしまうが、完全に獣にはなりきれず獣の姿をした人間〝獣人〟となる。（この変身シーンのアニメーションは一見の価値あり。）

ラウンド紹介

ROUND1…墓場と森林のラウンド。ゾンビーなどが出てくる。

★獣…オオカミ。動きが敏速で、火の玉を出したり飛び蹴りができる。

ROUND2…暗い密林と沼地のラウンド。は虫類みたいな敵が出てくる。

★獣…ドラゴン。空を飛べて、雷を撃つ。

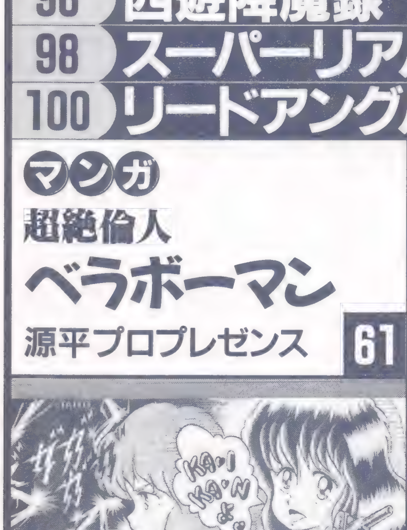
ROUND3…洞窟のラウンド。落とし穴がある。

★獣…クマ。攻撃力が大きく、敵を石にする光線（？）を吐き、体当たり攻撃ができる。

今回はここまで。全5面あるのでがんばってくれ。

（悠理）

CONTENTS



↑北海道・よしわこ君

新テクニック紹介

効果絶大ジャンプ技

まず、絶対に覚えてほしいテクニックは、ジャンプしたあと通常より速く着地できる技。

これは、ジャンプした後でレバーを下に入れるだけ。この技を知っていれば、雷丸やゾルタンと対決する時に非常に楽になるし、通常の面でも楽になる場所がある。この技は、オスカーでも使えたので「オスカージャンプ」とも言われている（本当かウソなのかは知らない）。

次に、空中でキックすると座標が動かないことに目をつけたテクニックが「空中停止」と言われる技。

これは、ジャンプ中（大ジャンプの方が良い）にキックを連打することによって、滞空時間を稼ぐもの。空中にいる時に、敵が弾を出したり着地点に敵がいる時に有効。また、攻撃にも応用が可能である。ただし、ジャンプの最高点の直前が最も効果が有り、落下中には効果がほとんど無いので注意。また、小ジャンプでも不可能では無いが、やはり効果は薄いので大ジャンプの方が良いでしょう。

次に、6月号でも書いてあった「ジャドーハイジャンプ」の方法を伝授しよう。

これは、通常の大ジャンプより高くジャンプしてしまう技だ。やり方は、まず大ジャンプをする。そして、地面から足がはなれたと同時に小キックを連発する。(音で説明すると、ベラ・ベラ・ベラ……ベラボーといった具合。)そうすると、通常の大ジャンプより高く跳べるはずだ。コツとしては、大ジャンプ時の最初のスピードを殺さずにキックすることと、キックとキックの間の時間をあけないようにすること。これは、自分の手で感覚をつかんでほしい。

この技の有利な点は、やはり今まで行けなかった所へ行けたり、アイテムなどが取りやすくなることだ（通常のジャンプでは取れないアイテムがある）。また、近道ができる場所があること。逆に短所は、失敗してしまうと時間をロスしてしまうし、アイテムが消えてしまう恐れがあることだ。ぜひとも完璧にマスターしてほしい。

なお、要石の上で大ジャンプをすると、普通よりもジャンプしないということも覚えていたほうがいいだろう。

前号のおさらい

ワンポイント・アドバイス

新たなテクニックもわかったことだし、前号のおさらいのつもりで軽く紹介しましょう。

ーマン

10画から17面までのマップ付き。

(うう……貧血で死にそう…。)

プレイヤー人気トップ争い

©㈱ナムコ

やまかわ悠理&漢炎剣(MAP&イラスト)

1面 町内

特に問題は無し。前記のテクニックの練習をするも良しメッセージを出さずに進むも良し。

2面 町内

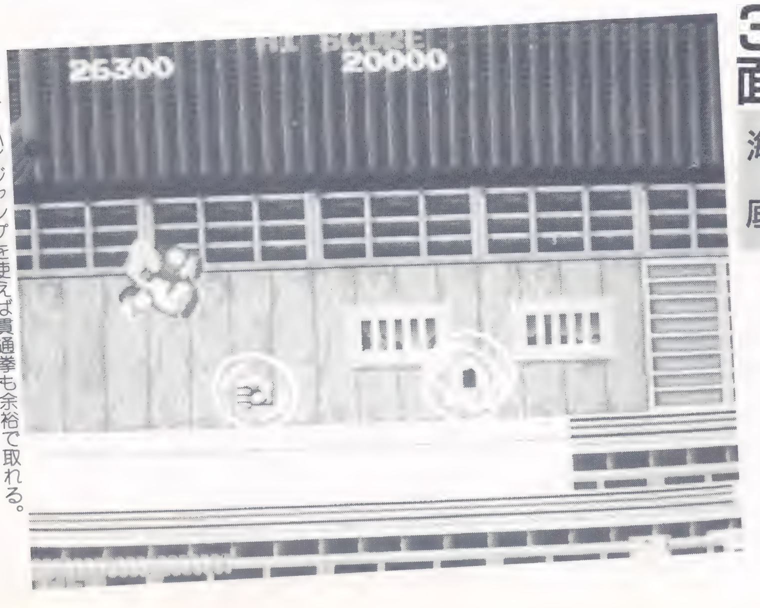
倉庫（?）の上にいるモケラは、空中停止キックを使って倒してみよう。他はまったく問題はないでしょう。ブラックベラボーマンと対決する時に、ウンババを残すというバカなことはしないように。

3面 海底

前半のマイマイ男Bは絶対倒すこと。そして、イカダルとヘビクラゲBには要注意。ツインIIスキュレーンは、首を2本もいだあと本体に2発射ち込めば本体も倒せる。ただし、1発だけだと逃げてしまうので、自機を前進しつつ弾を発射すれば倒しやすいぞ。大量のあぶくはなかなか見ごたえがあるぞ。

4面 忍者屋敷

屋敷入口の所のアイテム3つ（貫通拳・スカ・おにぎり）は、ジャドーハイジャンプで全部取れる。ただし、チャンスは1回。失敗するとアイテムが消えるぞ。2階で福引ができそうな時



ジャドーハイジャンプを使えば貫通拳も余裕で取れる。

は「福」をしゃがんで取ろう。立ったまま取ると、アイテムが屋根に邪魔されて取れないぞ。

地下の鉄球地帯を過ぎると地上のおじぞう様の上におにぎりが3つ置いてある。このおにぎりは、鉄球地帯の途中でジャドーハイジャンプを使って地上に出れば余裕で取れる。

5面 町内

前回の攻略で問題は無いと思う。加えて、バブルボーイは本体には当たり判定が無い（落とす爆弾に当たり判定がある）のと、アタックボンバーV9は1匹ずつ出して倒せるということ。知っていて損はないぞ。

6面 町内

ジャドーハイジャンプをスタート地点で使えば、雲の上に乗れて、先へ進むと貫通拳があるので取ろう。ただし、バーニンガーがいるので注意。



6面の前半の雲の上には貫通拳がある。バーニンガーに注意。

貫通拳を取った後は下へ降りてよい。

前号にも書いた、アストロドカンガーのあとの土管からは、雲の上に行くなり、下の道に行くなりお好きなように。雲の上に行けばラーメンがあるけど、マップを知っていないと足を踏みはずして下に落ちてしまう時があるので、下のルートをおすすめする。下のルートはさほど難しくはない。

トリガーは鳴き声を出すとベラボーマンの出すパンチの高さに首をのばしてくるので、この時が狙い目。また、2回鳴いた後は弾を吐くので覚えておこう。

7面 海底

前号の攻略法でOK。やはり、障害物からいきなり出てくるコイルと固いくせに弾を出すスギューラ・ハエトリガメには注意が必要。

8面 忍者屋敷

最初の唐傘爆弾は、スタート地点にいたほうがよい。ヘタに動くとダメージを受ける場合がある。

また、この面の進路は1階でも2階でも良い。ただし、1階に進んだ場合おにぎりが1個あるけど、出口でカラクリ君の弾がビシバシくるぞ。

ピストル大名との対戦中に出てくるコウモリは、ある程度のダメージを覚悟しよう。

以上で、前号のおさらいを終わりにしましょう。ここまでの面はウォーミングアップにすぎないので、何回かPLAYすれば「楽勝よ!!」と言えるはず。いわば勝負はこれからなのだ。

超絶倫人ベラボ

今回は中盤の最難関の18面まで攻略だ。さらに、大量出血大サービスだ。

勝負はここから

9～18面攻略

9面 町内

この面は町内とはいえ雲の上である。そして、8面を命からがらで抜いた人にとっては、とてもおいしいボーナス面なのだ。

新幹線を取ってしまうと、無条件で面クリアになってしまうので、新幹線を取るのは後まわし。とりあえず、おむすびやラーメンやすしで体力を満タンにしておこう。新幹線はそれから取っても遅くはない。

ゾルタンと戦って点数を稼ぎたい（点数によって何も得することは無い）人は、波動弾と貫通拳を持って対決しよう。もちろん新幹線は取ってはいけない。

通過ルートの一例を上げると、常に下の方を走っていくと貫通拳があり、その先におにぎりとラーメンがあり、さらに上の雲にすしがある（ジャドーハイジャンプで取れる）。その後、少し先に行くと新幹線があるのでクリアしたい人は取ってもよし。点数稼ぎをしたい人は無視。まあ、あくまでも一例なので、他のアイテムをたくさん取るルート（上の方に結構ある）を開発しても良いでしょう。

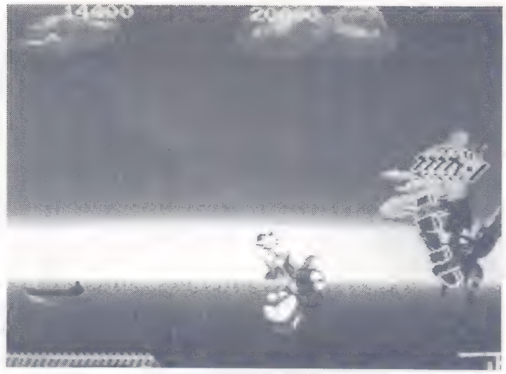
ゾルタンは、前号の倒し方でも良いのだけど、もっと楽な倒し方があるので伝授しよう。

まず、ゾルタンにダメージを与える。ダメージを与えないと、体当たり攻撃をしてくるだけ。ダメージを与えると、画面の右で上下に動きながら弾をばらまくようになる。どの場所にいても、必ず右側までゾルタンは移動する。そこで、ゾルタンが右側にいて左側に移動した時（この時自分のいる座標を狙ってくるので注意）大ジャンプをしてキックで1回目のダメージを与える。すると、ゾルタンは左側から右側へ移動するので、その移動中を狙い撃ちする。波動弾を持っていれば、ここで勝負はついている。

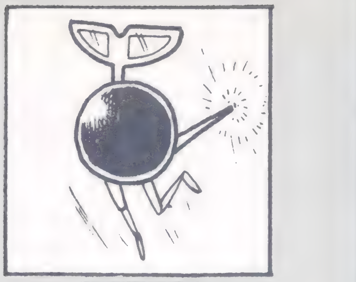
問題は、何もアイテムを持っていない時。弾をばらまくようになったら、ゾルタンとベラボーマンとの間合いを取る。距離は、ゾルタンとベラボーマンの間にベラボーマンがもう2人はいる位。そして、ゾルタンの上下の動きにベラボーマンを合わせる。ゾルタンの動きの波が一番下に来た時にベラボーマンは大ジャンプをする。ベラボーマンがジャンプの最高点に達したらキックをする。するとダメージを与えられる。その後、ベラボーマンは着地するが、レバーを下に入れないこと。着地した後は再び大ジャンプをする。

こうすれば、ゾルタンの弾をきちんと誘導でき、レバーを入れずに倒せる。ただし、これは完全にはまったパターン。ベラボーマンが攻撃した後、着地しようとする時に弾

があったり、ゾルタンの動きの波に合わなかったりすることが当然ある。この時は、一旦後方にさがり体制を立て直し、再びアタックしよう。
　このパターンがバッチリはまった場合は美しいぞ。ぜひマスターしてくれ。



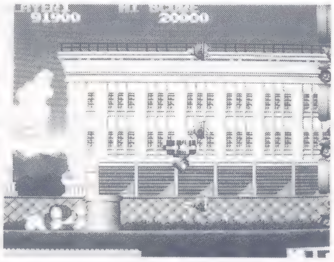
波動拳を持っていればこのとおり。



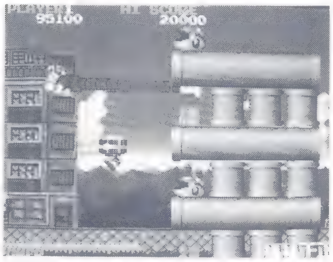
爆弾野郎

10面 町内

まず土管があって、その上に爆弾野郎とモケラがいる。陰険にキックで退治しよう。
　その次にも土管があり、やはり爆弾野郎とモケラがいる。さらに、地面にはビートルⅢ世がいる。爆弾野郎も地面に落ちるので、この2匹を始末してからモケラを退治しよう。
　土管を越えて前進していくと、マイトガイが4匹縦に並んでくる。下から1段目と2段目を退治して回避しよう。
　次に、土管がポツリとあるが、この先にモケラが3匹（縦に1キャラ分ずつ間がある）いるので、土管を越えずに一番下のモケラの頭を始末しよう。さらに、そのままモケラも退治しよう。接近してきたら、ボタンをたたく強さを弱めよう。その後は、メカナメイシに乗って土管の山を越えよう。
　その次は、土管が作られたS字の一本道（？）そこをジャンプで登っていく。ここにはバーニンガーがいるので、火を吐いた後に退治しよう。
　バーニンガーを3匹倒して少し先に進むとメカナメイシが2つあり、その先の土管アパート（？）にアストロドカンガーが4匹いる。先ほどのモケラ3匹と似ている。ここは、2つのメカナメイシの間に入ってジャンプキックで退治しよう。一番上のアストロドカンガーは、メカナメイシに乗って退治しよう。
　退治した後先に進むと、メッセージが出る。このメッセージ通りにバーニンガーの頭に乗ってよいが、全て火を吐かせてから乗ろう。急げばラーメンも食えるが、頭を踏みはずすと多大なダメージをくらうので注意。
　3つ目のバーニンガーから降りる時に大ジャンプをして先に進もうとすると、マグネイザーがいるからダメージをくらうのでやめよう。また、残したバーニンガーの火にも注意しよう。
　下に降りるとバブルボーイがくるので、まずはこいつを始末しよう。そして、次のマグネイザーは鉄球にぶつからないように土管に乗ってパンチかキックで倒そう。電撃ですい寄せられそうになったらしゃがんでかわせばよい。そうやって3匹倒そう。
　そして、土管の一番上に来たら2個目の鉄球の右側にいて待つ。下にいるマグネイザーが電撃を出しているので、電撃が止まるのを待つ。電撃がおさまったら（音で聞きわける）、歩いていけばOK。
　最後は、モケラ3匹にアタックボンバー1匹。1匹ずつ出現させて倒していこう。

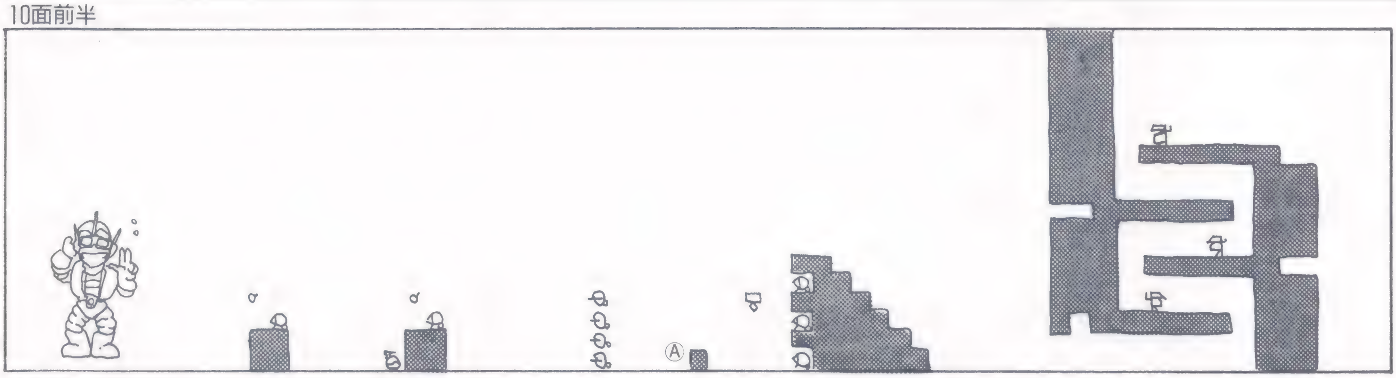


Ⓐここで待とう。

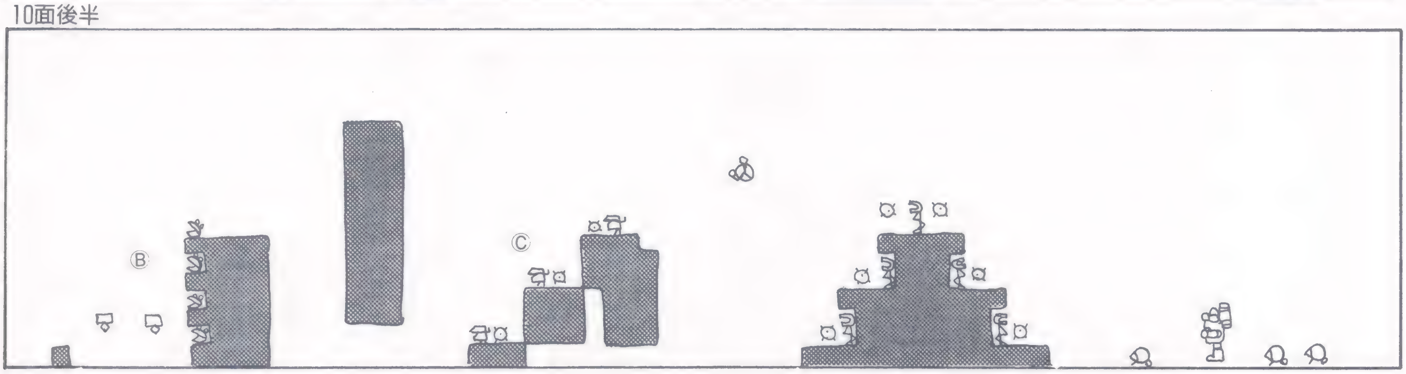


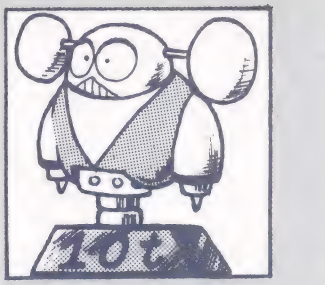
Ⓑこのようにして倒すのだ。

10面前半

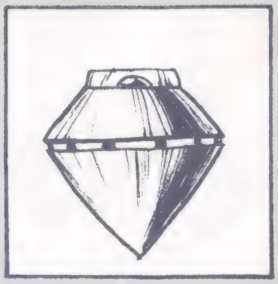


10面後半

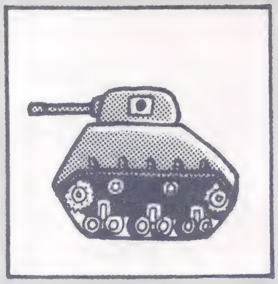




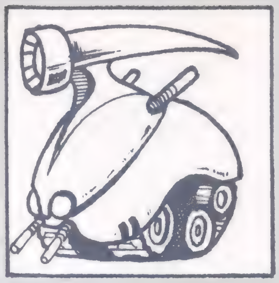
スタンパー6809



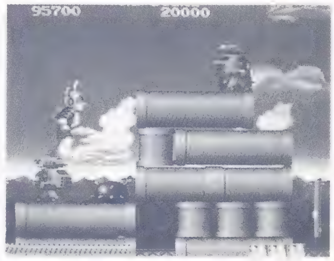
バケツ



戦車



ビートルⅢ世



Ⓒバーニンガーの頭の上にも乗れる。

11面 海底

いきなり、ヘビクラゲAが6匹縦に並んで突っ込んでくる。最低でも2匹倒して間を開けて抜けよう。あらかじめ弾を出していれば全滅も可能。この攻撃は3回続く。

その後はエネイーターが上下に3匹ずつ並んでいる。上のは前方ショット、下のは下方ショットで、それぞれ始末しよう。弾切れには注意。

その後、顔ウツボ2匹(?)が出現し、その後ろにワイバンBが待っている。顔ウツボは最低でも下の方を始末して、ワイバンBの攻撃にそなえよう。

ワイバンBを倒した後は、スギューラ&ハエトリガメ×3・アトランティス人Aの混合攻撃。スギューラとハエトリガメを最優先で倒そう。

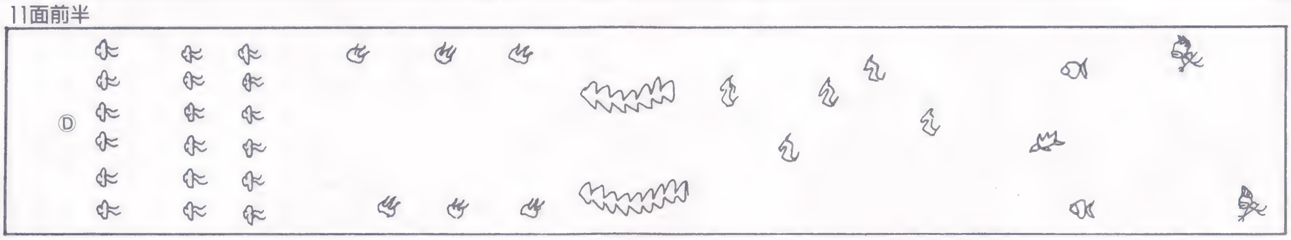
次は、ワイバンBのアトランティス人Bの攻撃。いずれも弾を出すので確実に始末しよう。

その次は、コタンカスが1・2・2・5匹と出現する。出現場所を覚えて先手必勝。

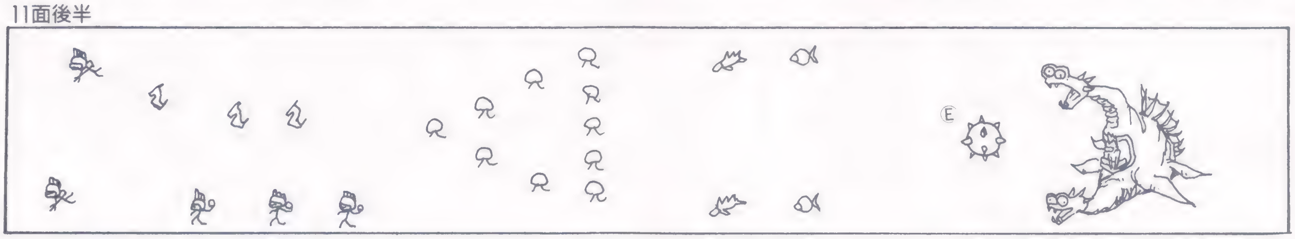
その後、スギューラとハエトリガメが上下から2匹ずつ出現。上から倒そうとすると敵が当たらない位置に移動するので、下・上・下・上と退治しよう。

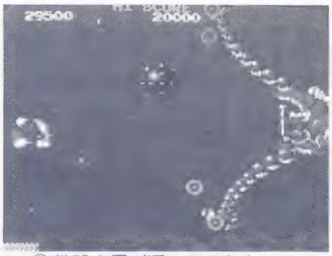
それが終ると、ツイン=スキューレーン+鉄球。鉄球が邪魔なようだが、思ったより邪魔をしない(というより真ん中は弾がかたまるので首には弾が元々当りにくくなっている)。ただし、画面右上の方から、こんぺいとうのような弾が飛んでくる。見えない位置に敵がいるとのことだが、かなりずるい。要注意。

11面前半

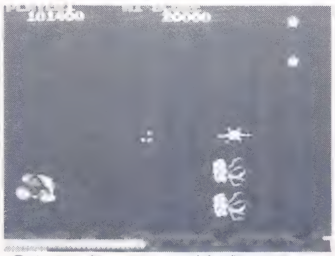


11面後半





Ⓔ鉄球１個が浮いてるなあ。



Ⓓ上下に撃っていれば全滅できる。

12面 忍者屋敷

この面の冒頭に、爆田博士が「エレベーターの中を通り抜けてみろ」と言っているのだが、マップを見て、ピンとくる人がいると思う。

まず要石に乗って戻る。妖岩道人がいるのでおびきよせるためだ。スタート地点で始末しよう。

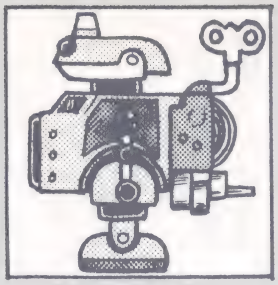
その後は2つ目の要石に乗り、下まで降りる。そして、3つ目の要石に乗り変えるんだけど、小ジャンプに自信のある人は小ジャンプを使って飛びうつろう。自信の無い人は、鉄球にぶつからない場所で走って乗りうつろう。

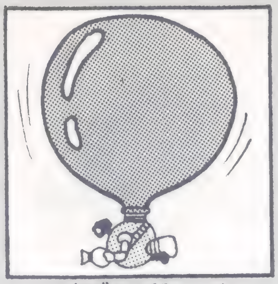
乗りうつった後は、木に乗る。そして、3つ目の要石が上に行ったらその列に飛び降りる。すると秘密の抜け道に入れる。この抜け道の先には、貫通拳とラーメンとおにぎりとスカ×3がある。抜け道を通らなくてもいいけど、抜け道を通った方がはるかに楽。

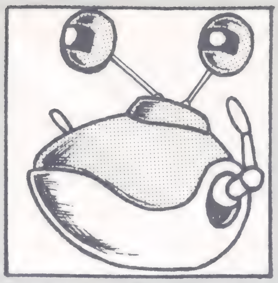
アイテムの後は、カラクリ君×2と忍蛇がいる。貫通拳をすでに取っているので楽勝。

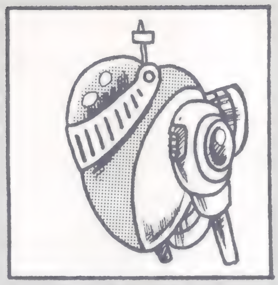
抜け道を抜けて地上に出ると、わや姫が待っている。わや姫が火柱を上げている時は鉄球が邪魔をするし、火柱が上がっているので攻撃ができない。ここは遠くで待っていよう。あせりは禁物だ。火柱を3回上げた後、ベラボーマンの位置に手裏剣を4発投げてくる。ジャンプをして誘導しよう。その後、わや姫は8の字に移動をする。この時はわや姫はまったくの無防備。だが、あせってはいけない。手裏剣を誘導した後は、画面の左はしに移動する。すると、抜け道から出てくる段差があるので、そこでしゃがむ。そうすれば、わや姫のタックル(?)をかわせる。攻撃はその後で充分。わや姫のHPは4だ。

わや姫を倒した後は、鉄球地帯。木と木の間に鉄球がある。この鉄球の下にも抜け道がある。抜け道に入りやすい


バーニンガー


バブルボーイ


アストロドカンガー


マイトガイ

超絶倫人 ベラボーマン

のは2個目から3個目の鉄球。ノーダメージでいける。ダメージをある程度くらってもいいのなら、1個目の鉄球に突っ込んでメッセージを見せてウケを狙おう。ただし、雑君保父先生がこれをやろうとしたら、木にめりこんで、そのままゲームオーバーになってしまった事実を伝えておこう。

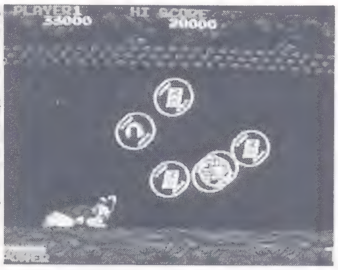
抜け道には、カラクリ君が1匹いるだけ。何も問題はない。

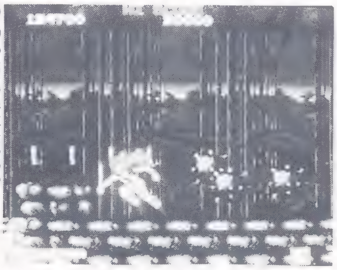
抜け道を出た後、上の方に勧進鳥がいる。こいつは残すとつけあがるので忘れずに退治しよう。

その後は、鉄球が邪魔している狭い場所がある。ここは小ジャンプで鉄球にぶつからないように狭い通路に乗り、ほふく前進で突破しよう。

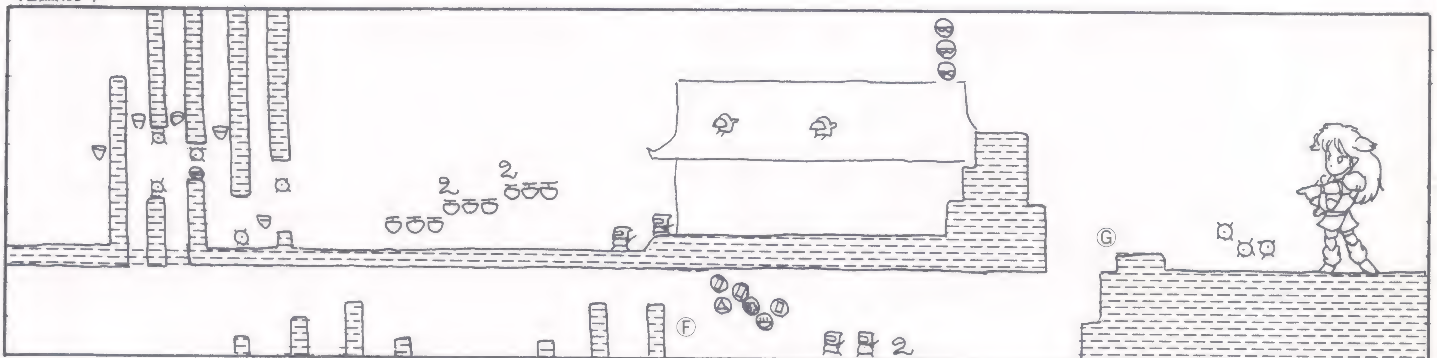
ここを突破すると雷丸がやってくる。ただし、鉄球があるので一旦後退し、雷丸が左側に移動し始めたら大ジャンプで鉄球ごと飛び越えよう。しかし、タイミングが激悪だと鉄球にぶつかる恐れがあるので、ジャドーハイジャンプを使った方がいいかもしれない。

その後は、鉄球と鉄球の間に入り、横移動をしないで勝負しよう。どこでもそうだけど、雷丸にはオスカージャンプが有効だぞ。

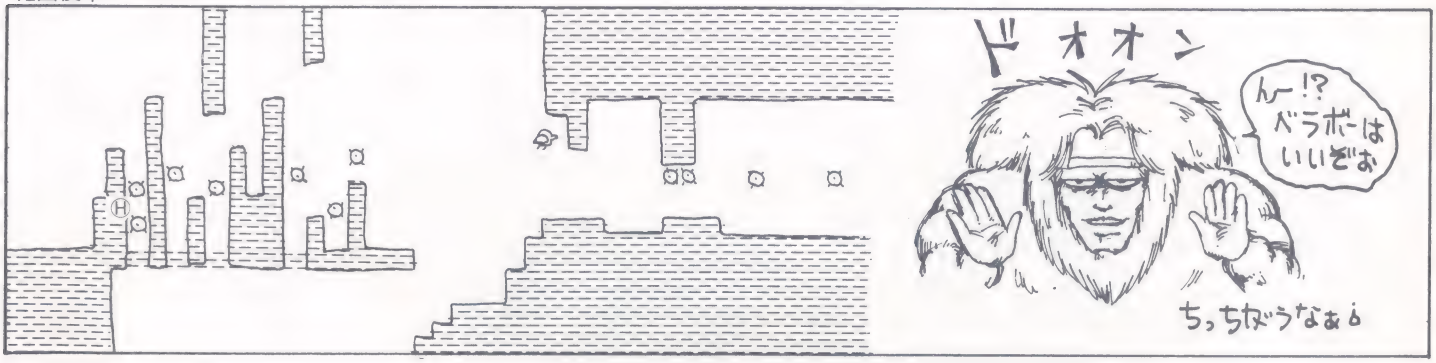

Ⓕアイテムがどっさり。


Ⓖわや姫の安全地帯。

12面前半



12面後半




Ⓗおヒマならどうぞ。

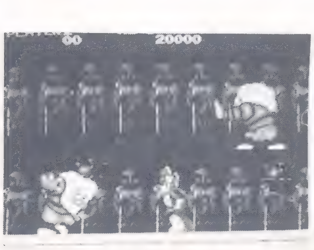
13面 忍者屋敷

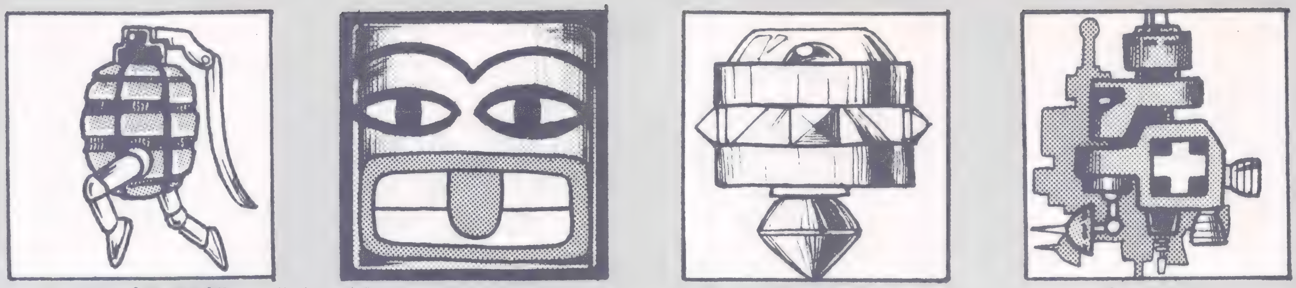
最初のうちは大抵はまってしまう面。

まずは、ほふく前進をして鉄球の所まで行き雷丸を呼び出す。呼び出したら戻る。

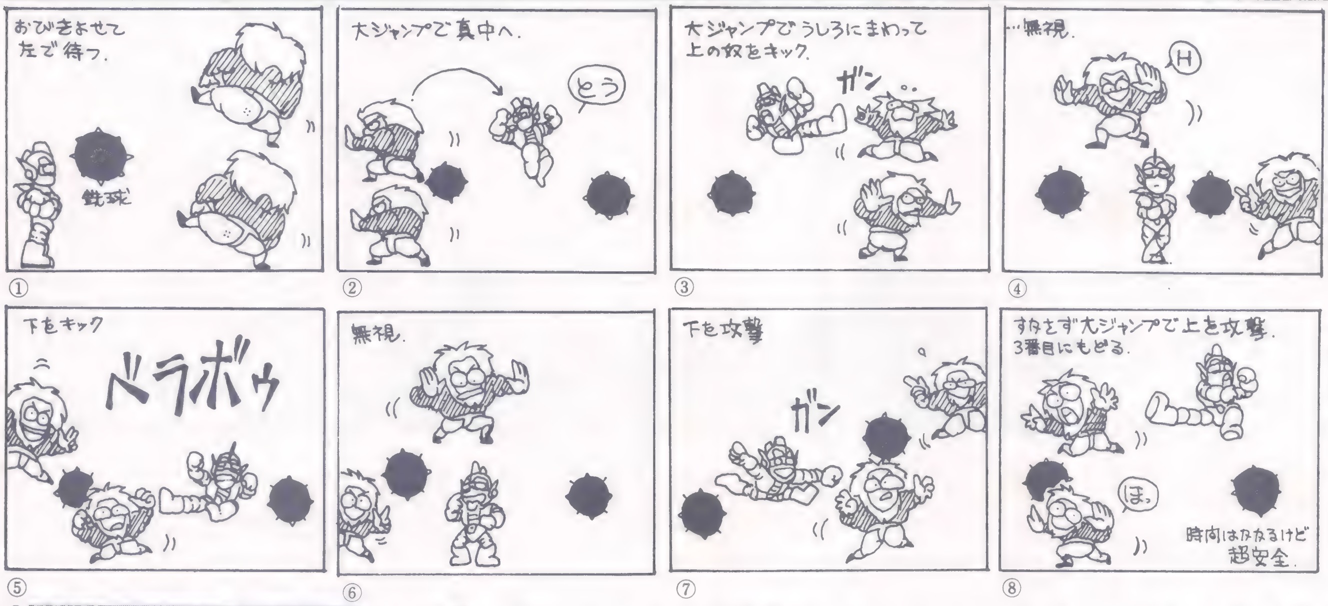
後は、図で示した通りにやればよい。

なお、雷丸が右に行く時にダメージを与えると、右はじにいったあと、すぐに左側へ行くようになっている。ミスしてパターンが狂った時にこ


はさまれるときつい。



ナップル野郎　ウンババ　メカナメイシ　プラズマー



のことを知っていれば、パターンをなおすことも可能だ。この面は空中制御の正確さが問われる面。きちんと操作ができないと、この面は抜けられないぞ。

また、1個目の「福」で福引男を出して、それが新幹線なら無敵になる。

14面 町内

最初のマグネイザー2匹はまったく問題なし。正面からのパンチでOK。

メカナメイシの上でジャンプをして先に進むとマグネイザーがいて、その先の土管にはアストロドカンガーが隠れている。頭突きでマグネイザーを倒しつつ、アストロドカンガーの出す弾を処理しよう。その後にもアストロドカンガーが土管に隠れているので、陰険キックで倒そう。

土管の山をかけ降りると、マグネイザーとマイトガイが待ちかまえている。先ほどと同じ様に頭突きで耐えよう。さらに先に進むと、マグネイザーとアストロドカンガーがいる。倒し方は先ほどと同じ。メカナメイシに乗って鉄骨に移ると、マイトガイが2匹いる。ここは速攻で下に降りて、待ち伏せてキックで倒そう。

次のスタンパー6809は頭突きでスタンパーのジャンプの最高点を狙おう。

先に進むと、メカナメイシがずらーっと並んでいるが、そこに乗ってしまうとバブルボーイが来てしまう。そこで、メカナメイシの手前に鉄骨の台があるので、その台からジャンプをしてバブルボーイを呼び出す。自分はメカナメイシに乗らずに元の台に戻る。そして、バブルボーイを台の上に落とす。ちょっと空中での操作が難しいかもしれないが、ここまで来れた君なら問題ないはず。バブルボーイを倒したら、メカナメイシの上を渡っていこう。

メカナメイシがなくなると下に落ちてしまうが、その下の土管にはアストロドカンガーが隠れている。

アストロドカンガーを倒したら土管の山を越える。その先にはマグネイザーがいる。それを頭突きで倒したら、雲の上にいるマグネイザーを倒す。雲に乗る時に鉄球にぶつからないように注意。

マグネイザーを倒した後は鉄球の右側に出てジャンプをして、右に見える土管に移る。ここで、マグネイザーを倒さずに下に行ってしまうと鉄球が3つあってつらいので、絶対にマグネイザーのいる雲の方に行こう。

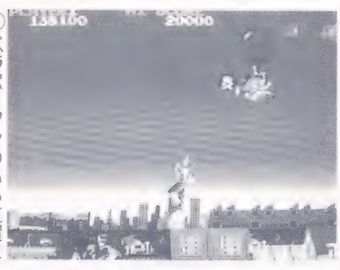
土管に移ったあとは、鉄球と要石地帯。ここは要石が下に降りた時に一気に走り抜ける。ただし、ここの場所にゆっくり来てしまうと、要石の周期がずれて上手くいかないので注意。先ほどの雲の上から土管にきちんと乗れば大丈夫。

次は、土管の山を登っていくんだけど、爆弾野郎が山の上から降りてくる。こいつを倒すにはジャンプキックが有効。普通のキックでは不可能ではないが、ちょっと位置あわせが難しい。近寄られたらジャンプをしてやりすごそう。

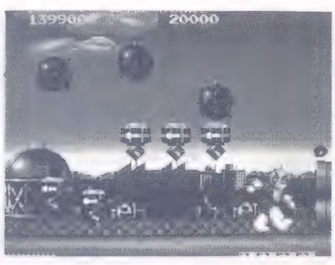
この攻撃（爆弾野郎）が3回続いた後先に進むと、マイトガイがたくさんいる。ここは速攻でジャンプをして飛び越すか、ジャンプをして空中停止でやりすごそう。ある程度のダメージをくらう時もあるが、仕方がない。マイトガイの音が鳴りやんだら土管の山を降りる。鳴っている時に降



Ⓘもう少し前進したほうがよい。



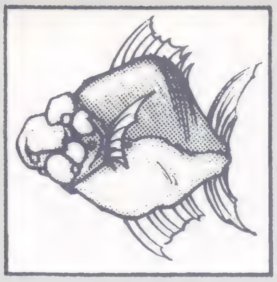
Ⓙベラボーマンのいる位置に落とす。

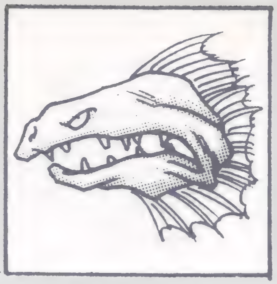


Ⓚメカナメイシがずれている。悪い例。



Ⓛ空中で停止して耐える。

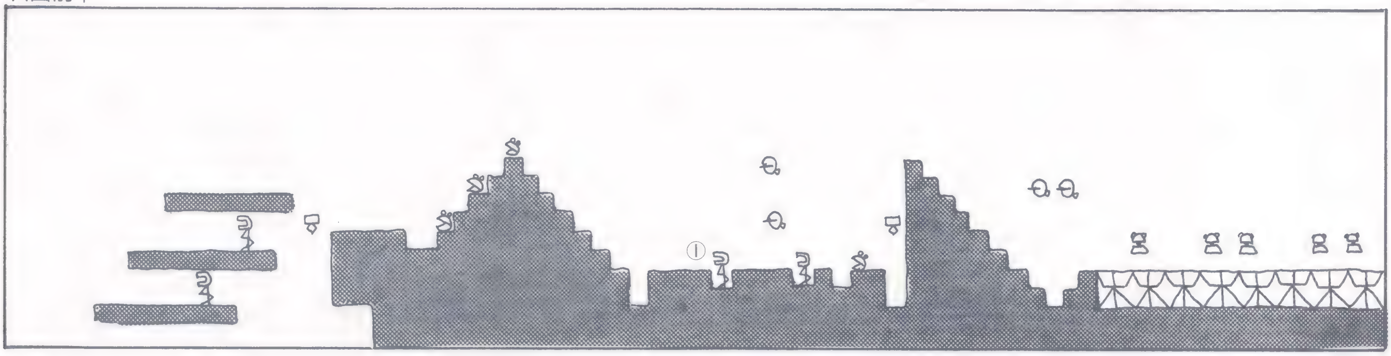

スギューラ


顔ウツボ

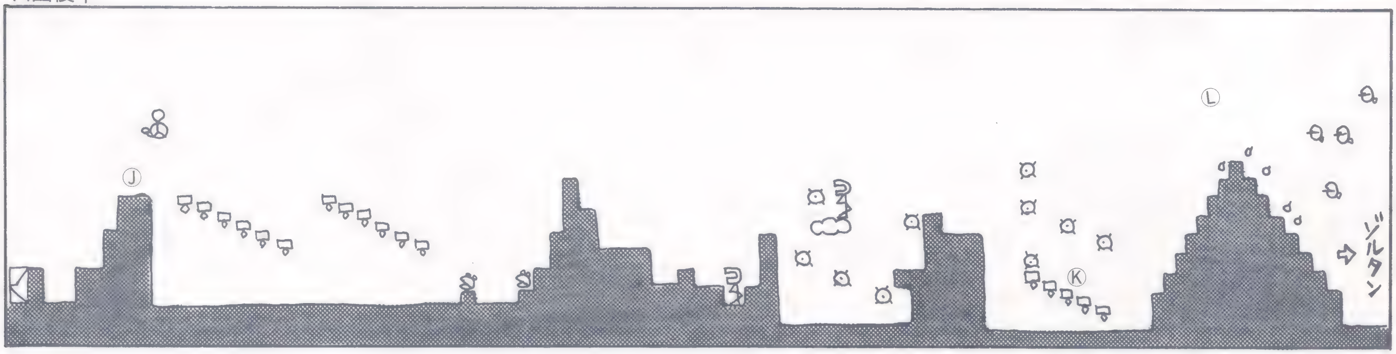

コイル


ヘビクラゲ

14面前半



14面後半



りてしまうと、下に残っているマイトガイにやられてしまうぞ。音が無い台では、土管の山の上でしゃがんで待っていればよい。土管の山を降りるとボスのゾルタンがいる。

15面 町内

前進すると土管があり、その付近へ来るとスタンパーがいきなり攻めてくる。倒して土管を飛び越えると、またスタンパーが来る。その先にも土管があり、飛び越すとまたスタンパーがやってくる。

スタンパーの数は、最初から順に2・4・6匹。最初の2匹を倒して「福」を出し、それで福引男から貫通拳or波動弾が出てくれれば楽になるのだが、福引券を調節でもしていないかぎり福引男を出すのは運まかせ。6匹のスタンパーは「福」が土管にめりこんでもいいからパンチで倒そう。または、ダメージを覚悟してひたすら連打しよう。

次は、バブルボーイが2匹(旧バージョンではバブルボーイ1匹とバーニンガー2匹)が出る。1匹目は地面に、2匹目はビクターの看板のあるビル(?)に落として倒そう。2匹同時に出現させるとうっとしいぞ。

ビクターの看板を降りて不用意に前進すると、爆弾野郎がドバッと出現する。こいつは、少しずつ前進して大ジャンプで飛び越そう。

その後の大きいビルは、雲と看板を利用して登ればよいが、最上階に出るとバブルボーイがいるので注意。

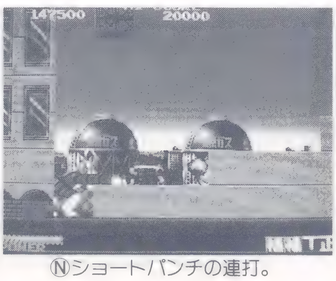
ビルの最上階から降りると段差があり、少し前進すると爆弾野郎が大量に出現するので少しずつ前進して倒そう。

コツは、ビルから降りる時にまっすぐ下に落ちること。すると爆弾野郎が2~3匹しか出てこないのだ。

再び先に進むと、大きいビルがあるので先ほどと同じようにする。最上階に行くと、バーニンガーが火を出すのでぶつからないようにしよう。バーニンガーは2匹(ちょっと離れている)いるぞ。また、福引男が出る場合もあるので、その時は鉄骨の中にアイテムを置いていかれないよう注意



Ⓜストロボ写真ではない。



Ⓝショートパンチの連打。



Ⓞ右側から始末しよう。

ここに40円
切手をはって
ください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはって
ください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

「しりとりパズル」係

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 男・女
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( )年 ②中学 ( )年 ③高校 ( )年 ④大学 ( )年 ⑤社会人 ⑥その他	

キリトリ線

														ト		
ス		パ	パ	ア	テ		ネ	グ	テ	イ	カ	ニ	カ	コ	ド	
	ト	タ	メ	ヨ	ジ	ヤ	ー	セ	ラ	ッ	メ	ハ	ト	ヒ	タ	
	メ	ヨ	ガ	レ	コ		ハ	ウ	ト	デ	ガ	リ	ア	テ	レ	
	ク	キ	テ	ッ	ア	キ	チ	ャ	ツ	ャ	ィ	ニ	ル	ズ	パ	
	ナ	ョ	ウ	ド	ン	ミ	メ	ナ	ジ	ジ	ン	ウ	コ	ナ	ン	
	ン	ウ	ミ	ガ	ノ	モ	テ	シ	ニ	ン	レ	ア	ス	ソ	マ	
		コ	ダ	ヘ	ー	ト	ン	イ	ポ	ニ	ニ	ニ	ア	ガ	ー	
	カ	ウ	ラ	ウ	ド	サ	カ	カ	ク	ン	ツ	マ	ガ	キ	ボ	
	ド	ト	ト	ッ	レ	ト	ン	ガ	ニ	ゴ	テ	ク	ト	コ	ラ	
	ル	ッ	ナ	サ	カ	バ	ガ	タ	ス	ラ	ラ	ッ	ト	ャ	ペ	
	ジ	パ	ウ	ブ	ノ	ル	ェ	チ	ス	ド	ン	パ	ニ	ハ	リ	
	ト	リ	シ	イ	ノ	イ	ト	カ	テ	ラ	ク	レ	ス	タ	ン	
	キ	ゲ	カ	コ	レ		ゾ	ル	ダ	キ	イ	ト	ヒ	ト	ア	
	ハ	タ	ト	ヒ	タ	ブ	メ	ヨ	サ	ガ	レ	コ		ナ	カ	
	タ	ウ	ド	ハ	ル	ズ	パ	ノ	ツ	ア	ゲ	ン	コ	ア	サ	
											ラ					

↑余った３つを書く。6字・4字・6字…つまり解答欄

キリトリ線

◆GAMEST 8月号プレゼント◆

◆69ページのゲーメスト８月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する商品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

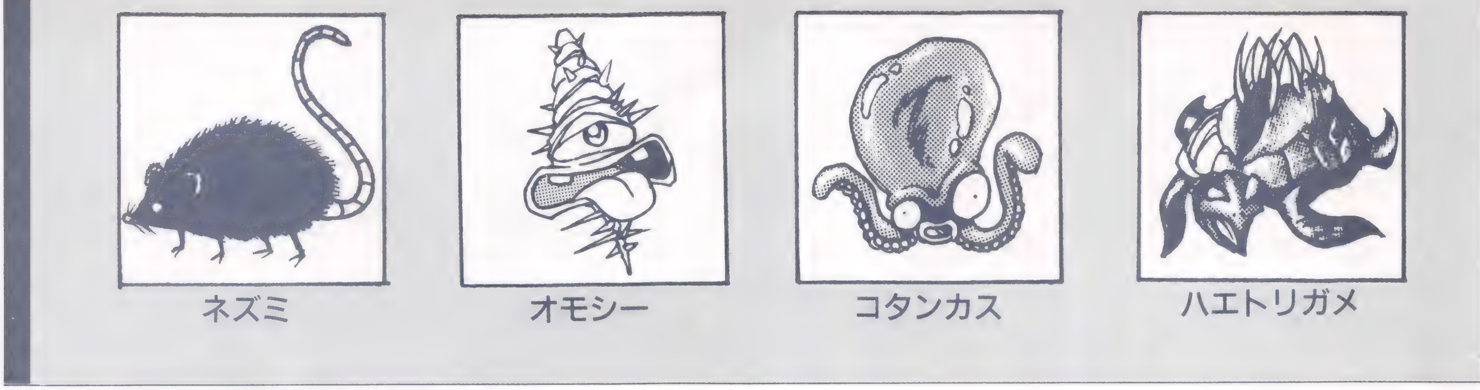
Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

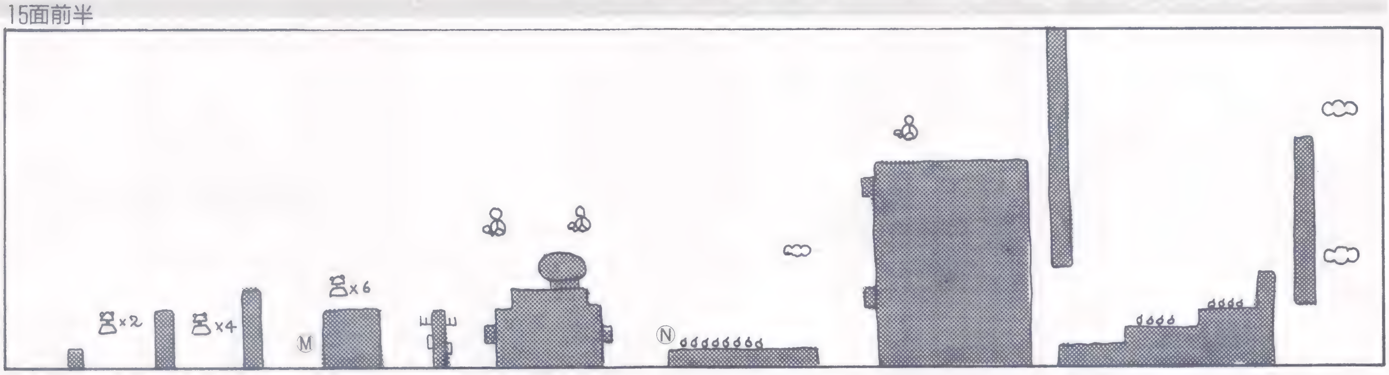
Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

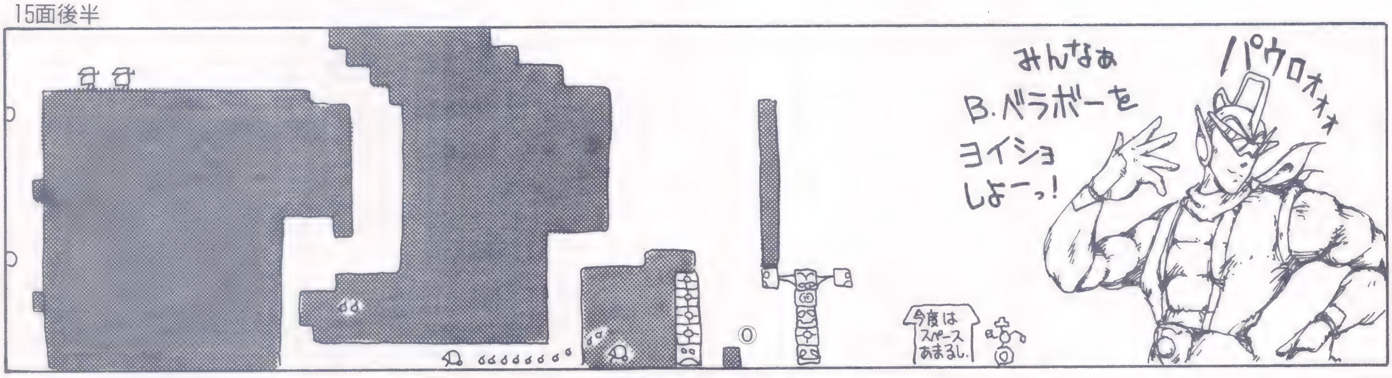
ご感想・ご希望



15面前半



15面後半



超絶倫人 ベラボーマン

しよう。

バーニンガーを倒したら、鉄骨の中を降りていく。ここは、急いで地面に降りないで少し手前で鉄骨の中を進んでくる爆弾野郎を始末しよう。すると、地面にいるモケラが消える（急いでいくとこのモケラの頭にやられてしまう）。

さらに、ゆっくり進みながら、爆弾野郎を始末しつつ鉄骨の中にいるモケラの頭を倒す。急いでいくとアイテムが無い限りダメージをくらうぞ。

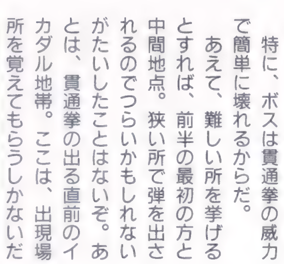
最後はウンババがはさむようにして待ちかまえている。こいつは、土管の上に乗りながら右側から始末しよう。下に残る1個は、左側のウンババの出す弾が出てから始末しよう。

16面 海底

障害物がきびしい面だが、マップの通りに動けばそう難しい面ではないはずだ。

特に、ボスは貫通拳の威力で簡単に壊れるからだ。

あえて、難しい所を挙げるとすれば、前半の最初の方と中間地点。狭い所で弾を出されるのでつらいかもしれないがたいしたことはないぞ。あとは、貫通拳の出る直前のイカダル地帯。ここは、出現場所を覚えてもらうしかないだろう。



Ⓟ貫通拳があればこのとおり。

17面 忍者屋敷

階段から降りてくる虚無僧君はキックで倒そう。また、虚無僧君の後ろにネズミがいるのを忘れずに。

倒した後は速攻で右へジャンプして、ほふく前進をしてラーメンを取ろう。

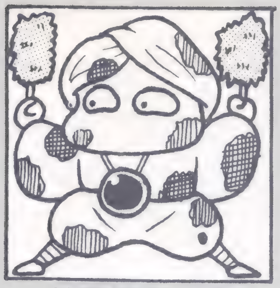
ラーメンを取った後は、勧進鳥にコウモリ3匹。さらに上からカラクリ君が降りてくる。

迷路を進んでいくと、下の方に雷丸がいる。ここは手固く右の段を使ってゆっくりやるか、小ジャンプで飛び越して速攻で倒すか、その辺りは君にまかせよう。

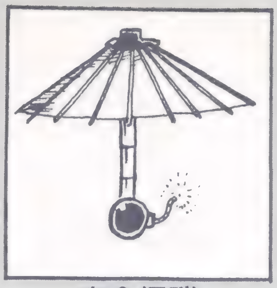
雷丸を倒した後、細い道を進んでいくと忍蛇が3匹出てくる。この時、広い所に出ても右はしまで行かないこと。左側のちょうちんを使って上に登っていくが、3つ目のちょうちんからジャンプをすると虚無僧君が2匹降りてくる。こいつは、一旦下まで連れてきて倒そう。

そうして上に上ったら、床のぎりぎりから大ジャンプをする。右から2番目の溝に落ちる。そこにはラーメンがあるので絶対取ろう。ここで、先ほどのちょうちんの所で右はしまで行くなと言った意味が分かる訳だ。つまり右はしまで行ってしまったらラーメンが消えてしまうようになっているということ。

ラーメンの後には妖岩道人が2匹いる。こいつをなめてかかると、とんでもないことになるかも知れないので、確実に倒していこう。具体的には、妖岩道人が球形になる前に自分は後退し、地面に着地



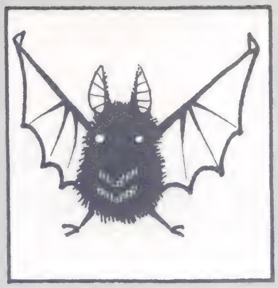
持弾爆裂之進



唐傘爆弾

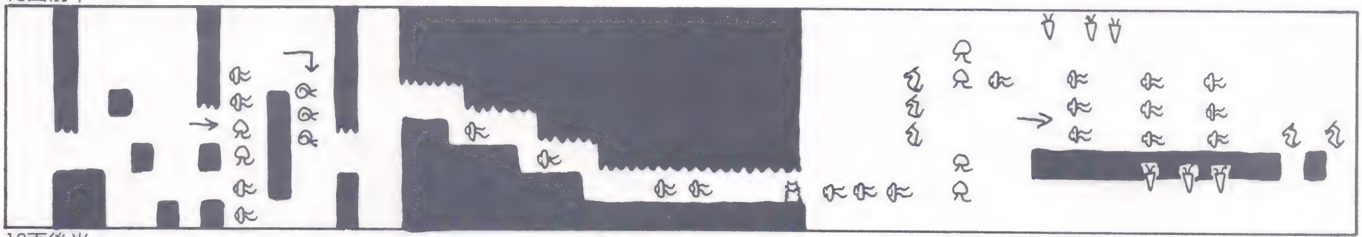


妖岩道人

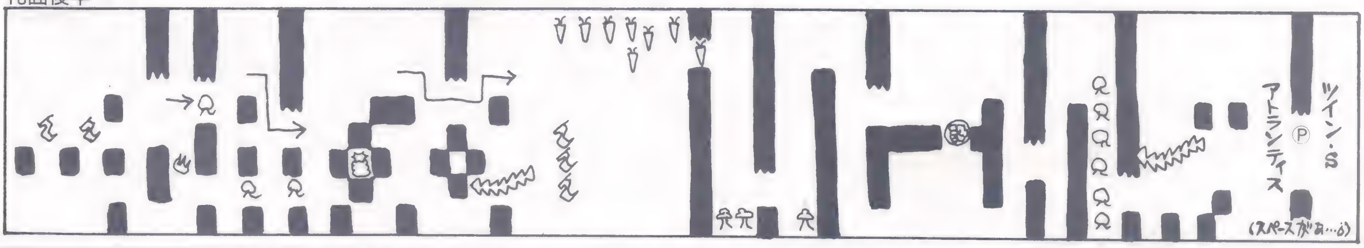


コウモリ

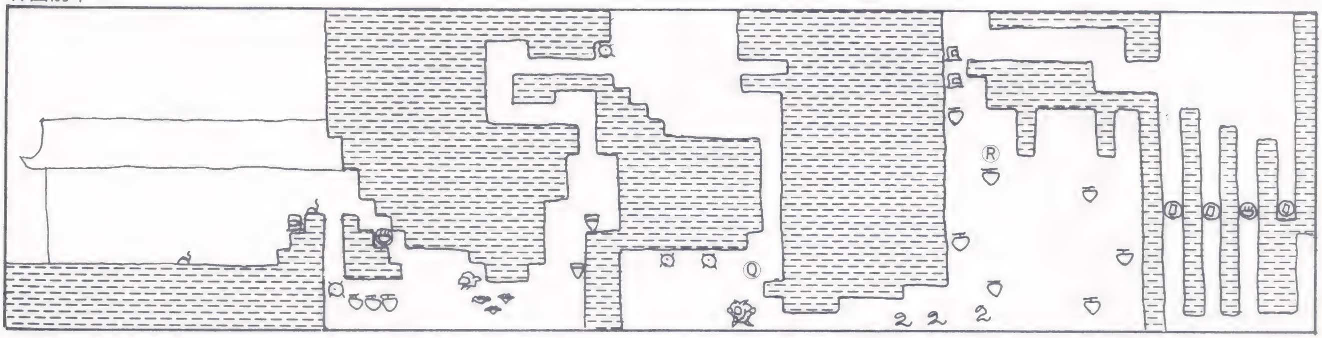
16面前半



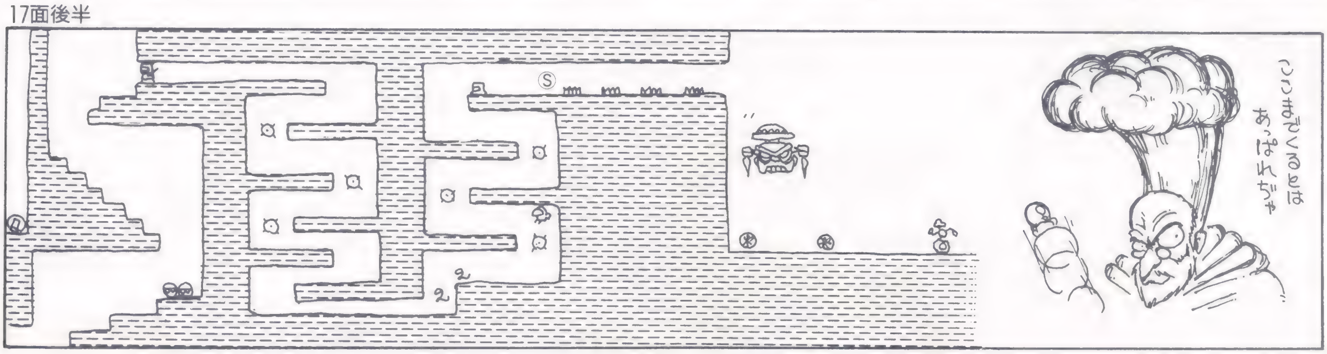
16面後半

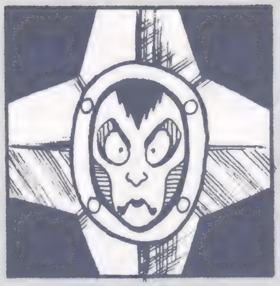


17面前半

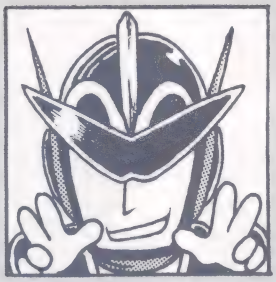


17面後半

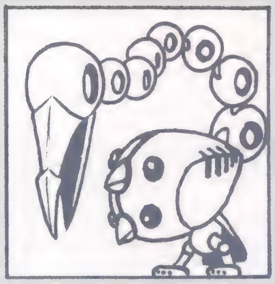




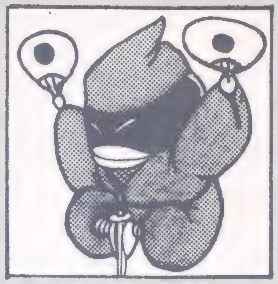
響笑翔衝斉



ブラックベラボーマン



トリガーG7



騒童子脚丸

地した瞬間を狙うのがいいと思う。自信のある人は、ジャンプキックで一気にけちらそう。

その後上に上がっていくとカラクリ君がいる。ジャンプキックで始末しよう。

下の地面まで来ると忍蛇が2匹いる。こいつも慎重に倒さないとダメージが大きいぞ。

その後の上りの1個目の鉄球を越えると勧進鳥がいる。こいつは、ベラボーマンがジャンプをして鉄球を抜いた後にキックを出せば倒せる。

竹ヤリの手前の虚無僧君は、誘導して下の段に呼ぼう。

竹ヤリは、下に下がった瞬間にかけ抜ければOK。でも最初のうちはダメージをくらうかもね。

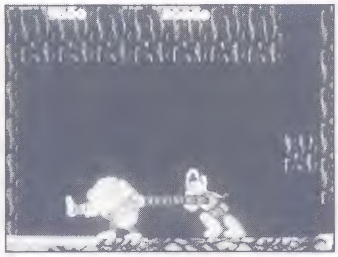
最後は初号401がいる。本当は永久パターン防止キャラなのだが、ここでは単独で出現する。

こいつが出てくる前に波動弾が2個落ちているので、初号を倒すもよし誘導して逃げるもよし。ただし、逃げる時は、最後にいる福引男の所まで初号がくるので、動きは最小限にして前進しよう。

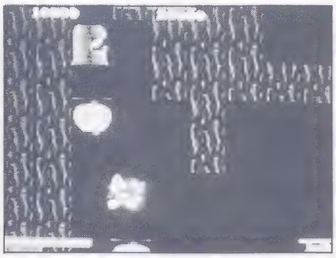
倒す場合は、大ジャンプをして波動弾を速攻で3発入れれば倒せる。レーザーを出されたら反対側に移動して倒す。

とにかく、初号のレーザーはエネルギーがフルゲージであっても、一発くらっただけで半分ぐらい吸われてしまうからだ。

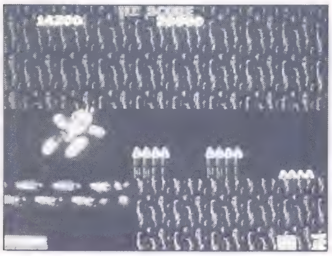
次の面のためにも、ダメージを最小限におさえよう。



Ⓠでっぱりに乗ってもよし。



Ⓡジャンプをして呼び出す。



Ⓢジャンプしちゃだめ。

18面 町内

夕焼けがきれいな面だが、実は極悪な面。知らないと絶対この面で終わる。敵はゾルタンとブラックベラボーマンの混合攻撃。

まず、普通に前進していってゾルタンとブラックベラボーマンを出す。ここで、ゾルタンが空中に止まっている間に、ブラックベラボーマンに大パンチを4発入れることができる。4発目を入れた直後にゾルタンが突っ込んでくるので、大ジャンプで右側に飛び込す。後はブラックベラボーマンを急いで倒す（今までの通りに頭突きを入れる）。その後は、ゾルタン1匹だけなので楽勝。

なお、ブラックベラボーマンに全然ダメージを与えていない状態でゾルタンにダメージを与えると、絶対に殺される。

また、ブラックベラボーマンに3発ぐらいダメージを与えていれば、ゾルタンに1発ダメージを与えてよい。この後は、左側でブラックベラボーマンを倒す。この場合はダメージを覚悟しなきゃだめですぞ。

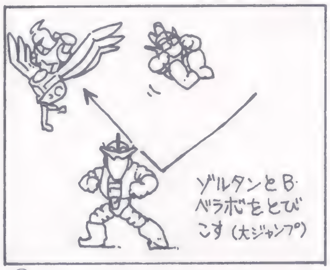
その他は図の方を参照。



①



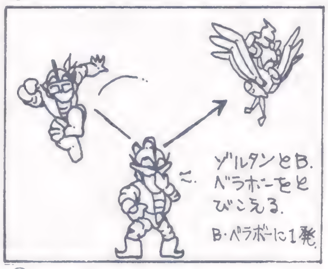
②



③



④



⑤



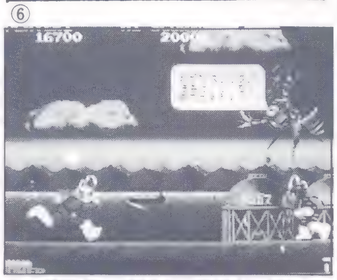
⑥



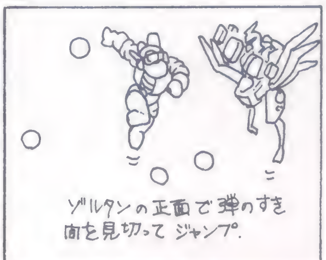
⑦



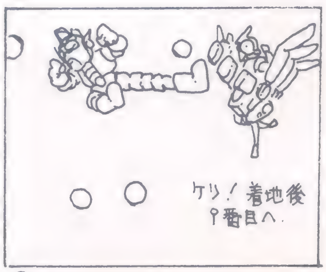
⑧



史上最強タッグ（？）。2対1とはヒキョウなりい…。



⑨



⑩

超絶倫人 ベラボーマン

これさえ読めばバッチリ役立つ

地獄めぐり

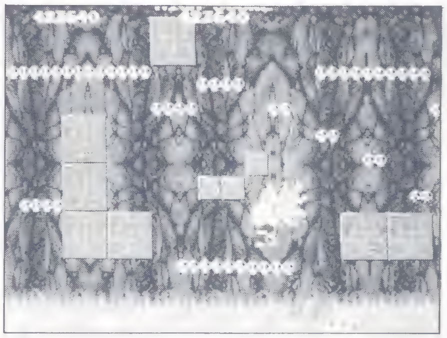
攻撃方法、アイテムの総まとめだ

石井ぜんじ

「地獄めぐり」はストーリー性だけでなく、ゲーム的にも非常に面白いものになっている。ここでは、ゲームという点で重要な要素である、プレイヤーの攻撃方法やアイテムなどについて資料をのせてみた。
しかし、まだまだアイテムやテクニックについて、さまざまな謎が隠されているので君たちも探してみよう。

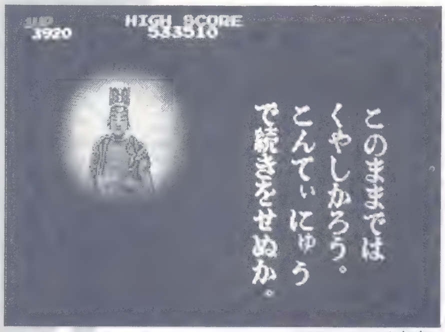


こいつが高僧だったとは…。


こいつは難しい!!　一歩でも間違えると…。


火の海の中に落ちてまるこげ坊主。


ゲームオーバーになってしまった。



うーん、挑発しているなあ。

ストーリー

六道輪廻の中のひとつ、地獄界は「閻魔大王」によって秩序が保たれていた。
　ところがある時、その閻魔大王が突然、乱心召されたのです。
　この時とばかり、獄卒どもは好き勝手に暴れまくり、罪無き亡者たちにも苦行を強いるなど、地獄界は混乱の一途をたどるばかり。
　天上界では、あのお釈迦様が久しぶりに地獄を覗いてみると地獄界は荒れ放題。すわ閻魔に灸をすえてやろうと思ったけれど、地獄界と天上界を結ぶ門は固く閉ざされてしまっていてどうしようもない。
　いかんともしがたく、さてこまったぞうと考えるに、不覚ながらも人間の手を借りるほか術がない。
　そこでお釈迦様は人間界の高僧、覚連坊（東仙坊）に鬼や妖怪、亡者たち、そして閻魔大王を倒すための仏具「魔破珠」を授け、閻魔討伐を命じたのです。

どんなゲームか

基本の操作方法

8方向レバー、2ボタンで操作する。ボタンはSHOTボタン（魔破珠を投げる）JUNPボタンの2つ。

また、レバーを下に入れてショットボタンを押すとスペシャル珠を投げる。

スペシャル珠について

スペシャル珠は3種類あり、アイテムを取ることによってストックされ、使用することができる。

また、アイテムを取ることによって3種類別々に4個ストックが可能だ。

スペシャル珠を使うには、レバーを下に入れてショットボタンを押せばいい。つまり、しゃがんで投げればいいわけ。当然使えば1個ストックが減る。しゃがんで投げると点滅する珠が出て、転がって割れた時か、敵に当たって割れた時にスペシャル効果が出る。

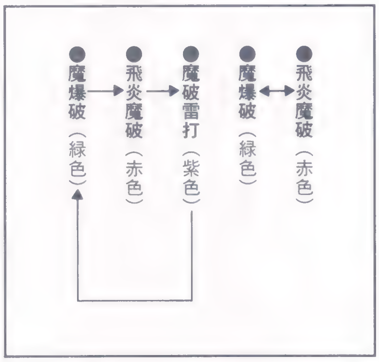
スペシャル珠3種類のうちどれが使えるかというのは、最後に取ったスペシャル珠アイテムに決定される。他のスペシャル珠を使いたい場合はもう一度希望のスペシャル珠アイテムを取り直さなければならない。

スペシャル珠のチェンジ

これを覚えておくと便利。スペシャル珠は出現後に珠を当てて別の種類のスペシャル珠に変化させることができるのだ。

変化のしかたは下図の通り。

ちなみに数珠とまが玉も珠を当てると入れ換わるぞ。



魔破珠の扱い方について

このゲームは、ストーリーやキャラクターの魅力だけではなく、ゲームとしても非常に奥の深いものになっている。

そのゲーム性の魅力を生み出しているのが、この魔破珠だ。この性質をしっかりつかもう。

❶魔破珠の動き

魔破珠は投げると、決められた回数だけバウンドして進んでいき割れる。また、壁にあたるとはねかえり、下へと落ちていく。

❷魔破珠のバウンドの回数

まが玉を取るとバウンド数が増えていく。まが玉1個につき1バウンドずつ増えていき、最大7バウンドまで増える。

❸魔破珠の連射数

数珠を取ると連射数が上がっていく。2連射から最大5連射まで上がっていく。

❹魔破珠の大きさについて

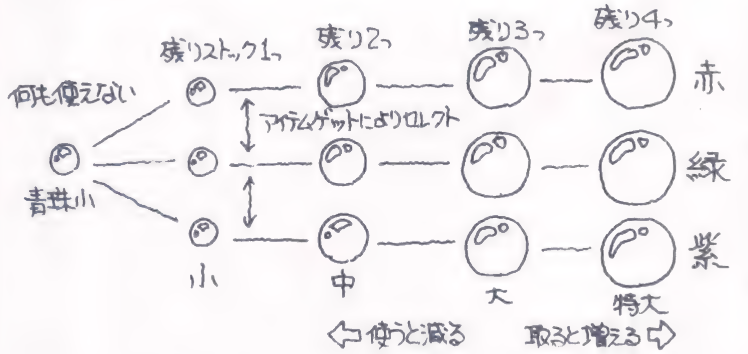
魔破珠は、スペシャル珠を取ることによって大きくなっていく。大きさは4段階あり、その大きさにより、スペシャル珠のストック数が判断できる。つまり、スペシャル珠は4個までストックできて、4個ストックしている時が魔破珠が最大の大きさになっているわけ。

スペシャル珠を使うと魔破珠は小さくなっていく。

❺魔破珠の色について

本来魔破珠は青い色をしているが、スペシャル珠を取ると、そのスペシャル珠の色に変わる。つまり、魔破珠の色は使えるスペシャル珠の色を表しているのだ。

ストックシステム



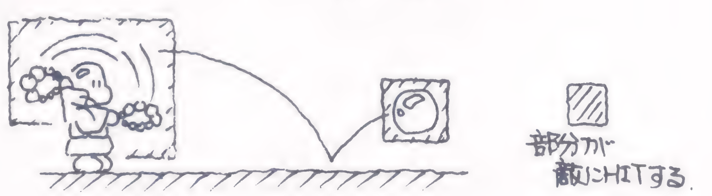
◦ノーマル珠の色で、スペシャルの種類、大きさで残りストックを表わします。

◦使用スペシャルの種類は、アイテムを取らないとセレクトできません。ひとつのスペシャルを使い切ってしまうと、たとえ他のスペシャルが残っていても青珠のままです。

主なフィーチャー

プレイヤーの攻撃方法

◦SHOTボタンを押すと、プレイヤーはウデを振り、魔破珠を投げます。



◦魔破珠の動きは次のとおり

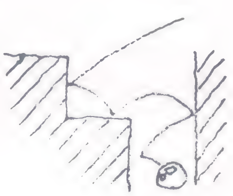


決められた回数分バウンドすると珠は割れる。バウンド数はアイテムにより増える。最大7バウンド。



敵に当たると割れ、敵にダメージを与える。





壁にあたるとハネかえる。



一画面中に表示できる珠の数＝連射数は、最初は2連射だが、アイテムを取ることで最大5連射まで増える。

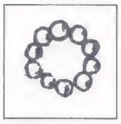
いろいろなアイテム

御守り



取ると得点が加算される。御守りの得点は法則によって変わっていくようになっている。

数珠



プレイヤーの連射数が1つ分上がる。最大5連射まで。

まが玉

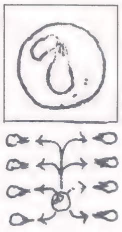


投げた魔破珠のバウンド数が1バウンド増える。

スペシャル珠の種類

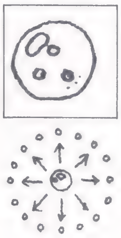
飛炎魔破（赤色）

割れると炎が左右に4つずつ並んで広がり敵にダメージを与え。



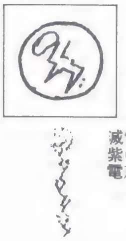
魔爆破（緑色）

割れると16方向に珠（破砕珠）が飛び散り、敵にダメージを与える。

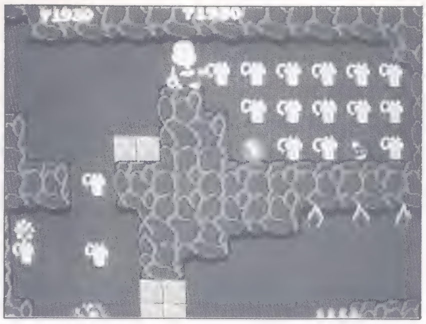


魔破雷打（紫色）

割れると雷（滅紫電）が落ち、雷の線上の敵に大きな打撃を与え、画面上のすべての敵にダメージを与える。



その他の特殊アイテム



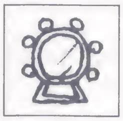
やたら御守りがあるけど何か意味があるのか?

魔破御守り



高得点のボーナス御守り。赤色（1万点）、緑色（2万点）、紫色（5万点）がある。色からわかるように、取った御守りと同じ色のスペシャル珠のストックが最高になる。

帝釈鏡



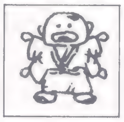
取ると一定時間無敵になる。

後光付観音



プレイヤーに後光がつき、敵の攻撃に1回だけ耐えることができる。

坊主人形



取ると1UPする。一定の場所に置かれているものもある。

ろうそく



タイマー表示であるろうそくが2本分増える。

グラディウスⅡ

ああるじいぶう

プレイヤー人気トップ争い

いくぞ 2周目後半（5～8面）

もう君は2－4を超えたか。
意外に手こずったんじゃないかな？
あと問題なのは、8面ですね。
今回もくわしく攻略するぞ！
あきらめるのはまだ早い。勝負再開だ！

エンジン全開!! 2周目後半の攻略だ

今回は先月号の続きということで、2周目の5～8面の攻略をします。とは言ったものの2周目というのは、敵のたま数（撃ち返し弾も含む）の少し多い1周目と考えればよい（4面は除く）ので1周目用のパターンを多少アレンジすれば、クリア可能なわけです。

しかし、君の目標は2周目クリアだけではないでしょうから、3周目以降についても少し触れておくことにしましょう。

今回も使用武器は4番目で、バリアはフォースフィールドを中心に進めていきます。

2周め STAGE 5

この面は、基本的には1周目と変わらないので、あまり問題はないでしょう。変わっている点は、当たり前のことですが、ザコや砲台が撃ち返し弾を撃ってくることだけです。

まず、前衛ですが、ベルムベルム×4とザコが何匹か出現するくらいなので、出現順序を覚えてしまって、早めに消してしまえば、何てことはありません。

できれば、フォースフィールドをここで張り替え（もしくは、付け）ましょう。

さらに、フォースフィールドをスタンバっておけばベストですね。

☆通常モアイ

できるだけ安全ルートを通りましょう。あまり上下に動かなければ、画面外のモアイから吐かれたイオンリングにいきなり当たってしまうこともないでしょう。

参考ルートを示しておきます。

☆怒りモアイ

ここも1周目とあまり変わっていません。イオンリングの吐き方は、あれ以上激しくなりません。

早めにハッチや砲台を壊して、通行を邪魔するモアイだけをリップルの連射で確実に壊していけば、大丈夫でしょう。

1～3番の武器ならば、楽にモアイを壊せるでしょう。

ここも参考ルートを示しておきます。

怒りモアイ地帯を抜けた時に、フォースフィールド（以下、Ⓕと略す）をスタンバっておこう。

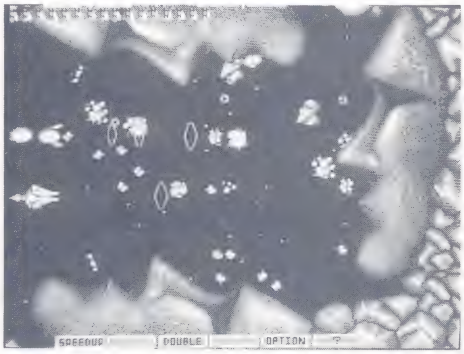
☆ジャンプモアイ

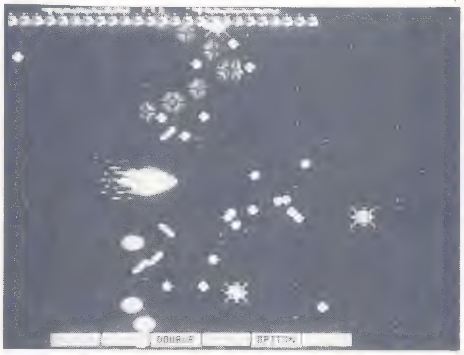
ここの手前に出現するザコ3匹×2の撃ち返し弾に、一応、気を付けよう。

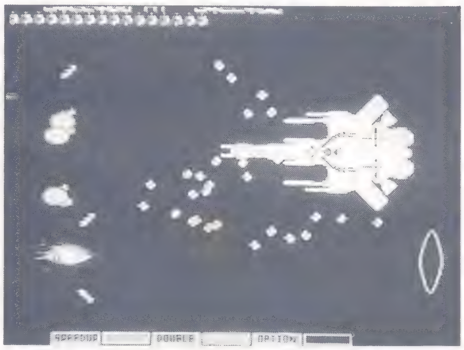
さて、ジャンプモアイのやっつけ方ですが、本誌6月号のP14のフル装備パターンを使用して、Ⓕを消さないように右から左へ移動し、モアイを誘導します。そうしたら、

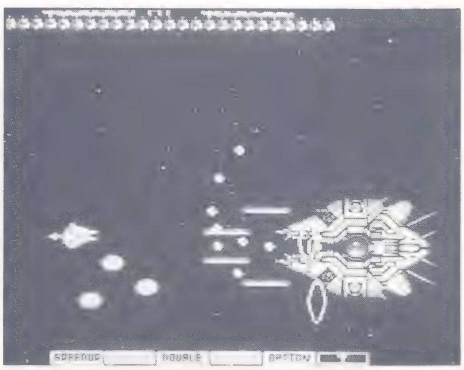
グラディウスII


ジャンプモアイが撃ち返す。


何ですか、この撃ち返しの数は。


片方の編隊だけを撃った方がいい。


爆発の瞬間！


少し弾が多いですね。

下上下上の順で、彼を壊してあげればいいでしょう。
もちろん、彼も撃ち返してくるので（2発ずつ）注意。
別に、上の2匹のモアイを残して、イオンリングで点稼ぎをしてもいいと思います。
その後、砲台が左から6匹転がってきますが、早めに撃ってしまえば、さほど問題はないでしょう。

☆ビックモアイ

あらかじめ、ジャンパー2匹×2を片付けておこう。
そして、ビックモアイ。出現するプチモアイが撃ち返してくるので、1周目のようにはできません。
パターンとしては、ビックモアイが自爆するまで待つ、というのがあります。
まず、プチモアイが出現したら、彼らをうまく誘導しながら、左下→左上→右上→右下というように移動します（何も撃たない）。また、左下に来たら、画面上に残っているプチモアイを一掃するのです。もちろん、撃ち返し弾がきますが、2周目ならば、数が少ないので何とかなるでしょう。
3周目以降になると、だんだんプチモアイの出現数や撃ち返し弾の数が増えていきます。左下の空間が撃ち返し弾に対して、意外と安全なのでそこに潜り込めばいいでしょう（Ⓕは消えてしまうけど）。
出現したプチモアイは全て撃ってしまいましょう。そうしないとパターンが崩れてしまいます。
プチモアイをよけている時にⒻが削れる原因は、右上へ行った時のモアイの壁への跳ね返り弾か、ビックモアイの鼻先をかすることにあると思われるので、この点を十分考慮して、うまくやって下さい。
以上のパターンを4回半繰り返すと、ビックモアイは自爆します。その瞬間に画面内に残っているプチモアイが弾に変化します（全部ではないよ）。
自機を狙ってくる弾もあるので気をつけよう。

2周め STAGE 6

この面も1周目とほとんど変わりません。
前衛についてですが、編隊の撃ち返し弾は当たり前として、問題はベルムベルム×2でしょう。2面でも同様な場所がありますが、ここは画面が上下にスクロールしないので、難しいでしょう。撃ち返し弾が多いとよけるだけでもつらい。上か下か片方だけを壊すようにすれば、まだ道が広くなって楽になると思います。Ⓕを付けておこう。
さて、高速迷路ですが、1周目と異なる点は、
①赤い砲台の出す弾数が少し増えていること。
②シャッターの開閉するスピードが速いこと。
③デス・モール（地球丸？）が撃ち返し弾を撃ってくること。
の3点ぐらいでしょう。これらの点に注意さえすれば、大丈夫でしょう。
粒々の壁地帯を通る時にⒻは削れる場合が多いので、Ⓕを1回は張り替えましょう。
ルートは6月号参照のこと。
ボスのビックコア・マークIIも出すレーザーが速くなっていて、撃ち返し弾（遮蔽板など）もあります。しかし、そんなに難しくないでしょう。レーザーを大ざっぱによけて撃ち込めばいいだけ。爆発の時に弾を吐き出すのでそれには気を付けてください。

2周め STAGE 7

☆オレンジザブ

先の周へ行っても、このザブIIIは撃ち返してきません。つまり、ここで復活させることができます。
装備が強い時は、左下で上下にオプションを広げて、レーザーとミサイルを撃っていればいいでしょう（1〜3番の場合は多少危いかもしれない）。
一応、Ⓕを付けておこう。
そのうえ、Ⓕをスタバっておこう。

☆通常ザブ

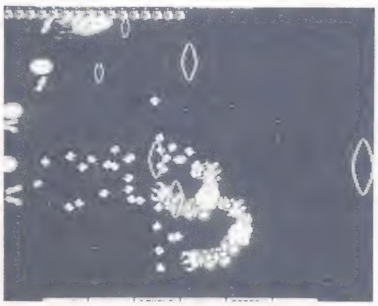
先の周へ行くと、たくさん撃ち返してくるので、このザブIIIは「よけまくり」でいきましょう。
元祖グラディウスのザブに比べて、ザブIIIは動きが遅いので、よけやすいでしょう。
左下から始めて、逆時計回りに外周をゆっくりと動いて（ザブを誘導しつつ）また左下に戻ってくればいいのです。最後の方ではザブは出現したら途中で消えるので左下は安全になります。

☆ビックコア

動きが速くなり、レーザーを出す間隔が短くなっています。通常のしゃへい板の撃ち返し弾（5発）プラス数発の撃ち返し弾があります。
画面の上か下にいる時に、しゃへい板を壊せば、楽でしょう。
核が壊れた時と爆発した直後にも弾が出るので、注意。

☆ゴーレム

触手の出す弾の間隔が短くなっていますが、1周目と同様でいいでしょう。
爆発する時に、バラバラ弾を吐くので、画面を大きく使ってよけよう。


触手が弾に変化してる。

☆テトラン

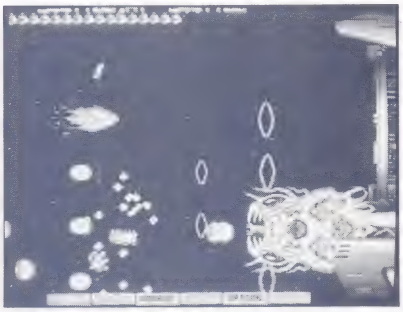
奴が弾をたくさん撃ってきます。Ⓕが付いているとなおさらです。(ランクが上がる)。
うまくオプションを内部にくい込ませれば、ミサイルで楽に壊せますが、危険なので自爆するまで逃げた方がいいかもしれません。
爆発した時に、テトランの残骸がそのまま弾に変化するので、うまくよけよう。



テトランの型がそのまま弾に。

☆ガウ

ガウの出る目玉が撃ち返してくるので、安全のためにガウの前部が爆発するまで待っていた方がいいでしょう。もちろん、レーザーもいっしょになければならない。
ガウの目玉のパターンはいつも同じだし、爆発するタイミングも決まっているので、覚えるしかない。
前部が自爆したら(弾が出る)、あの速いレーザーをよけつつ、ガウにリップルを撃ち込もう。
Ⓕがあると、レーザーを出す間隔がとても短くなるので、Ⓕは消しておいた方が安全です。彼を壊した時にも弾がきますが大丈夫でしょう。



目玉が撃ち返してくる。

☆イントルーダ

3匹に分裂した後の1匹1匹の硬さが、1周目の何倍にもなっています。(撃ち返し弾はない)。
奴の動きと吐く火を見切りながら、オプションを奴の頭にめり込ませて、ミサイルを連射すれば、レーザーと意外と楽に倒せるでしょう。
3匹もいるから嫌だという人のために安全パターンがあります。
最初に上へ誘導して、逆時計回りに回して、彼の中に入って、彼が自爆するまで待ちます。そうすると、止まっていても彼らは3つの独立した軌道を回るので、安全地帯にいることとなります。そこで、止まって連射していれば、楽にイントルーダを倒すことができます。
自爆するまで、ただ待っていることもできます。

☆カバードコア

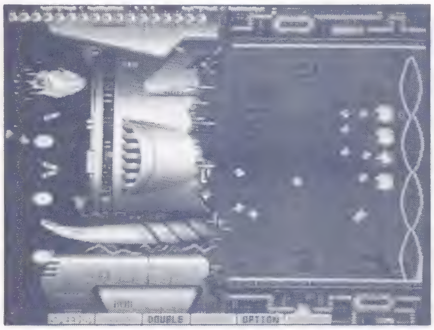
しゃへい板の撃ち返しがあります。爆発直後にも弾を出してきます。
画面左端にいて、レーザーのみを撃つというのがいいでしょう。
実は安全地帯がこいつにはあります。やり方としては、カバードコアが出現する前に自機のY座標を画面の一番上から1/5ぐらい下にある赤い星に合わせます(少しぐらいズレても大丈夫)。
そして、彼が上からミサイルを出したら、それを左右の動きだけでよけて、そのスキに一番右まで行くのです。
早めに行かないと死にます。
その後は、自爆するまで、その場所で止まっていればいい。
しかし、爆発した後に彼は自機に向かって弾を撃ってくるので、よけねばなりません。
彼の核が閉まり、上にミサイルを出したら、一番上に行き、左へ移動して、その弾をよければいいでしょう。



ここに止まっていても大丈夫。

2周め STAGE 8

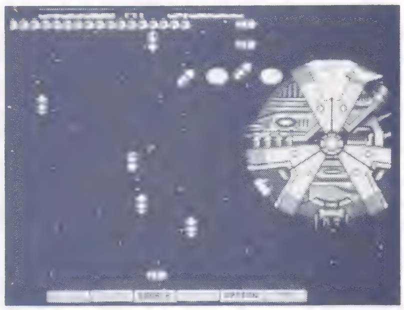
この面は4面よりも難しい面です。完全パターン化を目指しましょう。



早めに中に入ろう。

前衛

上下に広がって、ザコがたくさん現れるので、オプションを上下に広げて、全滅させましょう。
撃ち返し弾の数も相当多いので、弾よけのテクを駆使しよう。Ⓕを付けない方が、撃ち返し弾の数が少ないので、安全かもしれません。
要塞内部に突入する前にはカプセルゲージをDOUBLEの所に合わせておくといいでしょう。



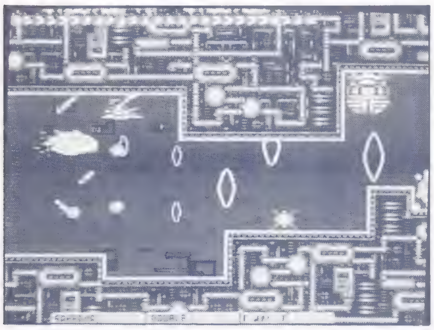
死んでるはずなのに生きてる。

☆要塞内部①

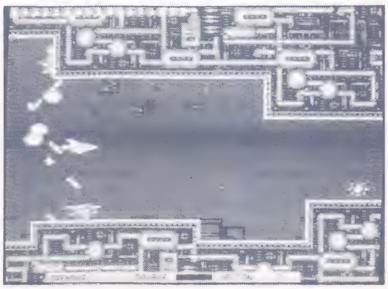
砲台・ザコ・ダッカーが撃ち返してきます。上下にうまくよけましょう。
ダッカーが上下2匹×2と出現する所が2ヵ所あのます。そのダッカーを撃ち残すと、攻撃が遅れて、敵に押されてしまうので、ダッカーは出現したらすぐに2WAYで撃ってしまいましょう。
他の武器の場合は、上のダッカーはレーザーで、下のダッカーはミサイルで壊せばいいでしょう。
上の撃ちにくいハッチは、レーザーワインダーで壊せばいい(リップルは後ろに下がって撃てば広がるよ)。



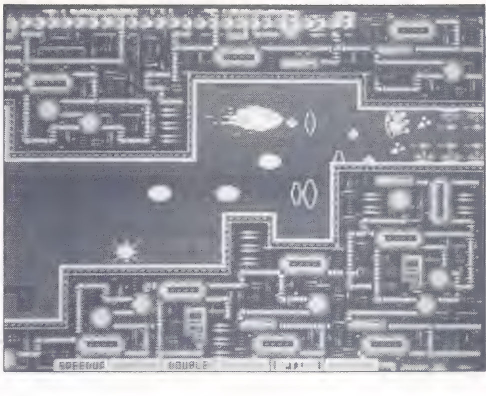
仲々難しいよ。



上のハッチはワインダーで。



ダッカーは早めに壊そう。



上へ撃ち返しを誘導して下へ。

この空間で、カプセルを取って、Ⓕをスタンバっておきましょう。

☆要塞内部② ハッチ+ザブⅢ地帯

細道の先の場所です。ザブが撃ち返し弾を撃ってくるのでとても難しいのです。

4番以外の武器ならば、下のハッチが撃ち残る心配がないので楽ですが、2WAYの場合はさらに難しいのです。



下のハッチをリップルで倒している。

やり方としては、オプションを一番右へ出して、ハッチをミサイルで壊し、残りのザブを撃たないというパターンと、上下に動いて、リップルでハッチを壊し、そのうえザブも撃って、弾をよけるというパターンの2通りが考えられています。

これらもまだ完璧なパターンではないので、みなさんが自分なりのパターンを作るというのがいいでしょう。頑張って下さい。

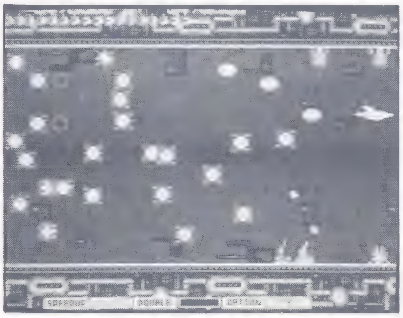
その他の武器の場合は、上のハッチだけを気にすれば、何とかなるでしょう。

☆要塞内部③ ザブよけ+α

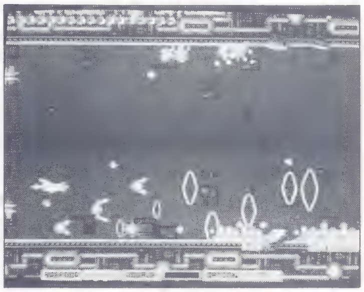
残りのハッチ+砲台を壊したら、ザブⅢ大量発生地帯です。ザブⅢを撃ったら撃ち返してくるので、終わっています。

ここは、ザブが発生したらすぐに一番右へ行くのです。そうすると、その後に発生するザブのほとんどが左へ動いてしまい、右へは少ししか来ないので、余裕でよけられます。

その後に壁がはがれてくるわけですが、左からミニ地球丸×2が出るので、さらに難しい。



一番右へ行けばいい。



リップルのみで壁を撃とう。

やり方としては、右の方でザブをよけたら、すぐに上下のはがれてくる壁を（はがれてくる直前のもの）少々撃っておき、左へ行って出現するミニ地球丸×2を2WAYで撃つという感じです。

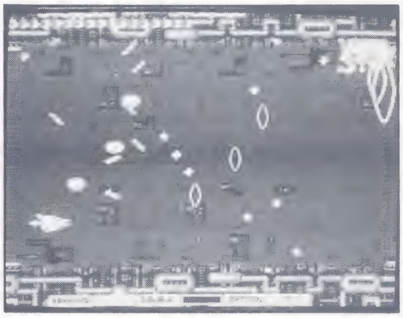
撃ち返し弾は見切って、よけて下さい。あと、Ⓕを付けていると、撃ち返しの数がとても多くなるので考慮に入れておきましょう。

他の武器の場合は、左上から出るミニ地球丸はショットで倒すしかないでしょう。非常に難しいと思います。

自分なりのパターンを確立して下さい。

その後は、はがれてくる壁を早めに壊し、そして撃ち返し弾をよけるという作業を繰り返して下さい。

中ボス手前のハッチ群は、レーザーワインダーで早めに倒せばいいでしょう。



撃ち返し弾は見切るしかない。

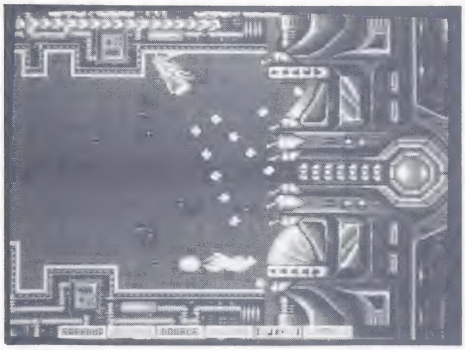
☆中ボス

例の安全地帯にいれば、レーザーは撃たれないので、問題ないのです。

しかし、レーザー砲や中から出てくるダッカーが撃ち返し弾を自機に向かって撃ってくることがあるので、そういう奴らをあまり壊さない方が安全なのです。

だから、下から出てくるダッカーのみをレーザーで5匹撃って（彼の撃ち返し弾は上の方に出されるので、自機には当たらない）上にダッカーを5匹を溜めて（そうすると、もう下からダッカーは出なくなる）、そのまま自爆まで待っているというのが、とても安全でいいと思います。

自爆した時に、画面上に残っているダッカーが弾に変化するので、自機を左へ移動させて、弾をよけること。



ダッカーを上に残して、自爆まで待とう。

☆移動カベ地帯

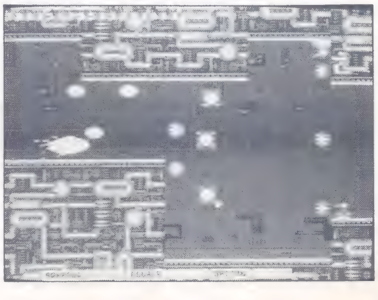
砲台・ダッカーなどが撃ち返してきます。2WAYかDOUBLEがないと壊せない天井にある砲台もあるので陰険です。

出現した敵は、できるだけ倒していきましょう。ワンテンポ遅れて出てくる撃ち返し弾には要注意。

ザブ3匹×3が出てくる所は道が狭いので、ザブは撃たずに誘導してよけよう。

最後のハッチが2つある所は、左下からくるダッカー2匹を先に消してから、右のハッチを壊し、ザブは撃たずに上へ誘導してよける。

そして、左右の壁の外から現れるダッカーをやっつけてから、右上のハッチを壊す、というようにすればいいでしょう。2WAYかDOUBLEがないと、天井にいる「ハゲ砲台」が撃てないので、右上のハッチを撃つ際には、奴の弾に気をつけよう。



このザブはよけよう。

☆クラブ（カニ）

1周目と動きは変わりません。しかし、ダッカーが撃ち返してくるのです。

2周目ならば、撃ち返し弾の数が少ないので、Ⓕ+テイルガンパターンでいった方がいいでしょう。自機の高さを地面から3キャラ分くらい上にすると、ダッカーの撃ち返しが自機の下を真っすぐに抜けていくので、安全です（斜めに撃ち返されることがあるので注意）。

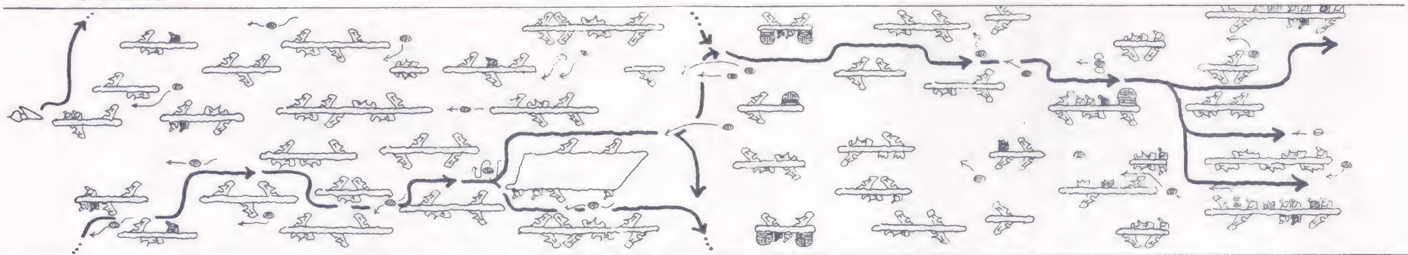
上のダッカーを残すようにやると、キャラクターオーバーして、後半が楽になります。だから、2WAYで上のダッカーを撃たないように。

残した上のダッカーの弾は誘導してよけよう。できるだけ左へ引きつけるのがコツ。

実は、ダッカーを1匹も撃たないでも、カニは抜けられるのです。「チャンチャン」パターン（㋘編集部オリジナル）と呼ばれています。

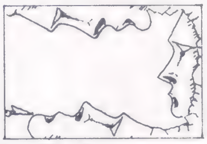
具体的に書くと、まず、画面右端の真ん中より少し上にいて（背景の黒帯の上の辺り）カニが近づいてくるのを待ちます。そして、カニが接近して、もうよけられないとなっ

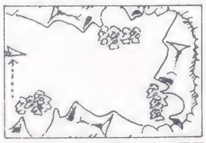
モアイの全体マップ Ⓐ

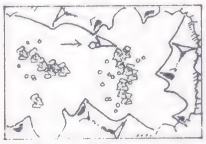


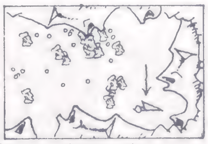
ビックモアイのパターン

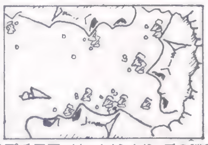
①〜⑦

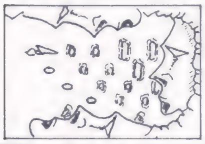

①左下で待っている。

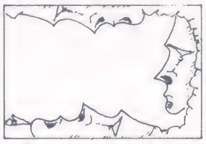

②少しずつ上にあがる。上のモアイの鼻下のY座標まで。


③右上まで一直線に右へ行く。


④そして、右下へ下がる。

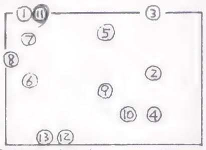

⑤プチモアイとイオンリングの隙間を左へ抜ける。

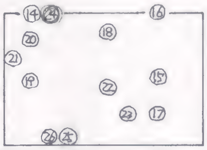

⑥画面上に残っているプチモアイを一掃する。

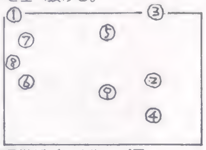

⑦全滅させたら（撃ち返しに注意）①へ戻る。

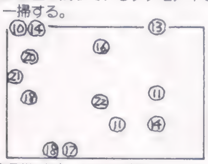
ザブIIIの出現パターン

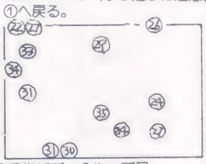
⑧〜⑭

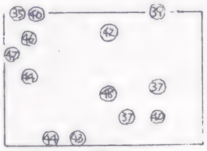

⑧オレンジザブ　1ループ目。

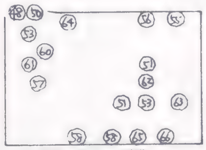

⑨オレンジザブ　2ループ目。


⑩通常ザブ　1ループ目。


⑪通常ザブ　2ループ目。

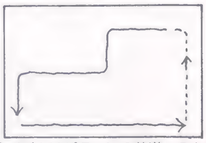

⑫通常ザブ　3ループ目。

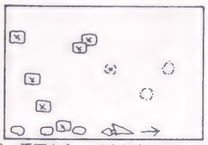

⑬通常ザブ　4ループ目。

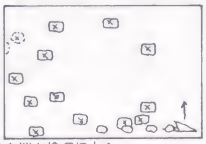

⑭通常ザブ　5ループ目。

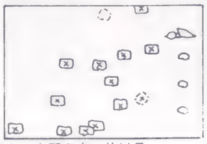
ザブよけパターン

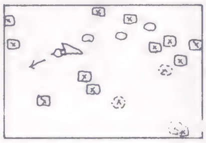
⑮〜㉒

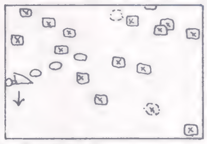

⑮ザブよけパターンの軌道。こんな感じでよけましょう。

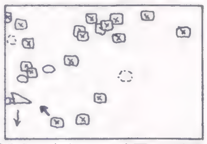

⑯一番下をゆっくりと右へ。そして右端へ。

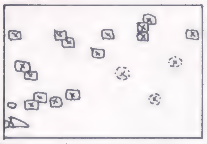

⑰右端を徐々に上へ。


⑱左の空間を左へ抜ける。


⑲ザブの隙間を左へ。

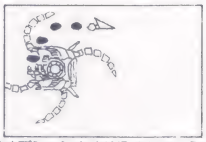

⑳一番左までくる。

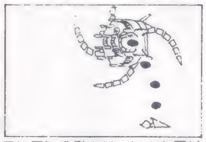

㉑ここで止まって、右下から出現するザブを誘導する。


㉒そして、左下へ行く。すると、もうザブに対しては安全。

テトランの速攻パターン

㉓〜㉕

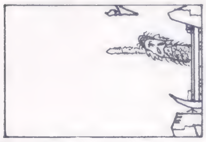

㉓オプションをめり込ませて、ミサイルで壊す。


㉔テトランの動きは、いつも同じなので、覚えてしまおう。

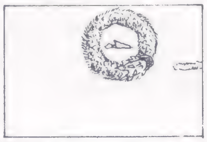

㉕速く倒せるよ。

イントルーダの誘導方法

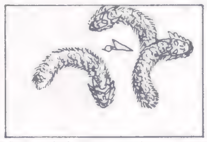
㉖〜㉚


㉖図の辺りで待っている。


㉗一番上へ引きつけたら、すぐに下に下がって、中心へ入る。

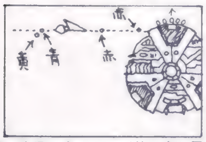

㉘彼の軌道の中心より少し上にいた方がいい。


㉙彼が自爆するまで待つ。

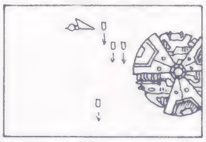

㉚あとは安全（3つの独立した軌道を回る）なので壊せばよい。

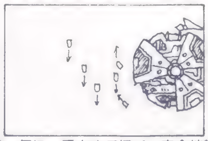
カバードコアの安全パターン

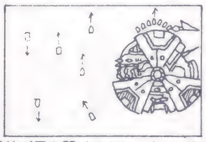
㉛〜㊱

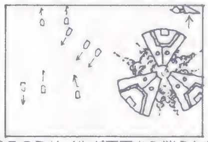


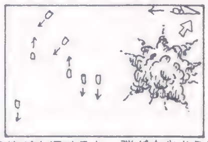
㉛Y座標を合わせる（黄と青の星が斜めに並んでいる青に）。


㉜上からの1発目のミサイルをよける（上下には動かないで）。

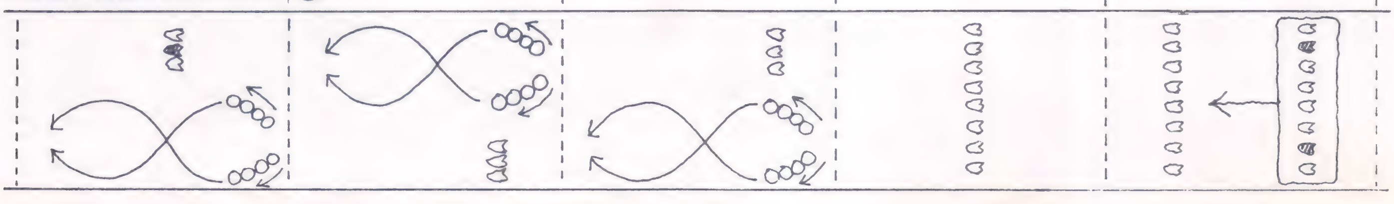

㉝一気に一番右まで行く。安全地帯というわけです。

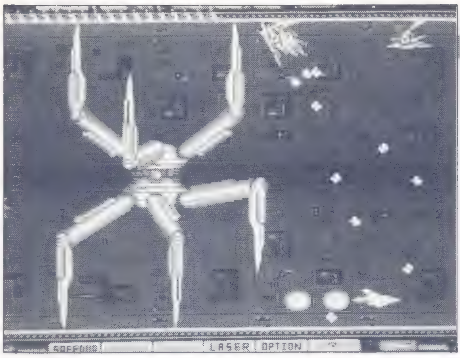

㉞核が目を閉じてから、上からミサイルが出る。

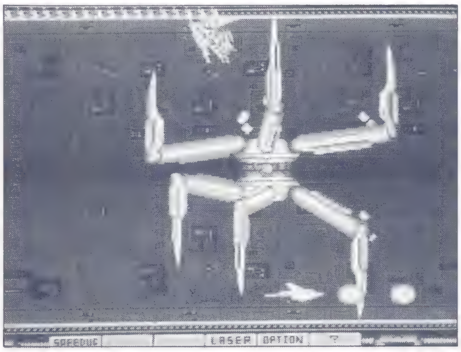

㉟そのミサイルが画面から消えたら一番上へ行く。

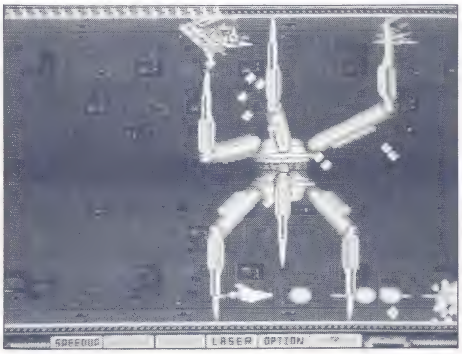

㊱彼が自爆すると、弾が中心から来るので、左へよけること。

8面の前衛パターン Ⓑ




まず右へ弾を引きつける。


近づいてきたら、足の中へ。


カニの足の動きを見ながら左へ。

たら、足の動きを見ながら、下上下上と上下の足の隙間を上下動くのです。黒帯の間を上下すればいいでしょう。

なぜかよけられてしまいます。その後にもう一度カニが近づいてきますが、これも一番右を下上と移動する（上下の足の隙間）とよけられます。ダッカーは自機がずっと右端にいるので、撃ってきません。

カニは足をくぐらなければならないという常識を超越したパターンです。1速ならば楽勝でしょう。

また、同様なパターンで、ダッカーを撃たずに右下や右上でカニをよけるというパターンもあります。

カニの足の動きとダッカーの弾の誘導をよく見て、各自研究して下さい。

☆ゴーファー

やっとたどり着いた。血管も撃ち返すので、注意。

ゴーファーが爆発した時にも目か口から弾を1発出してくるので（当たると死ぬよ）、間違っても当たりにいかないように。

お知らせ……いろいろ

3速＋オプション3個の装備ということで話を進めたので、オプションハンターのことは何も考えていません。

4面以降は、この装備でも大丈夫だと思います。

2周目とはいっても、最終面以外ならば、復活可能です。パワーアップは、④③①②の順で難しいようです。バリアは断然Ⓕだと思います。

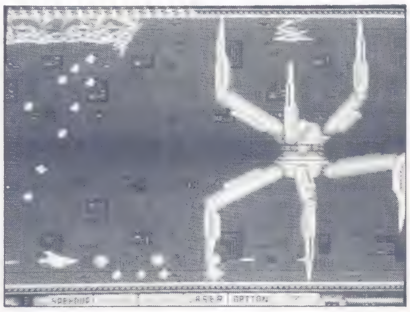
難易度は、8周目ぐらいまで上がるようです。

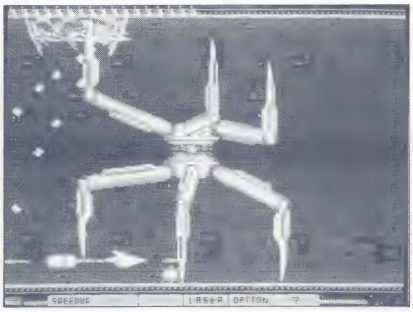
完全にパターンにはめれば1000万も不可能ではないでしょう。

グラIIのビデオがポニーキャニオンから発売されました。攻略の参考になると思うので、是非見て下さい。

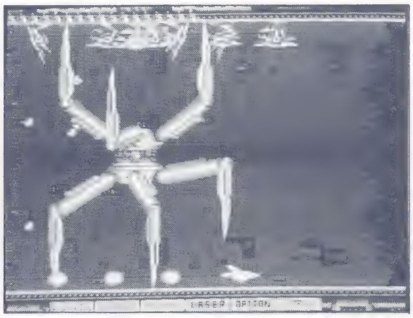
4番以外のパワーアップでの攻略パターンのある方は、「ゲーメスト編集部内 グラII」係までどしどし送って下さい。

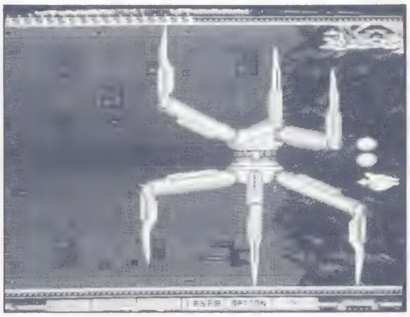
なお使用している写真は全て5周目以降のものです。


ダッカーを左へ引きつけておく。


左へ近寄ってくるので、また足の中へ。


できるだけ弾を左へ誘導する。


右へスーッと抜ける。


右端で上下によけるだけ。


カニとおさらば、クリア目前。

オプションハンター対策

オプションハンター（以下OHと略す）は、オプションを4つ付けている限り、必ず出現します。

オプションの4つ目を付けてから、ある一定時間経つとOHは出現するようなので（ズレることもある）自分である程度誘導できるのです。

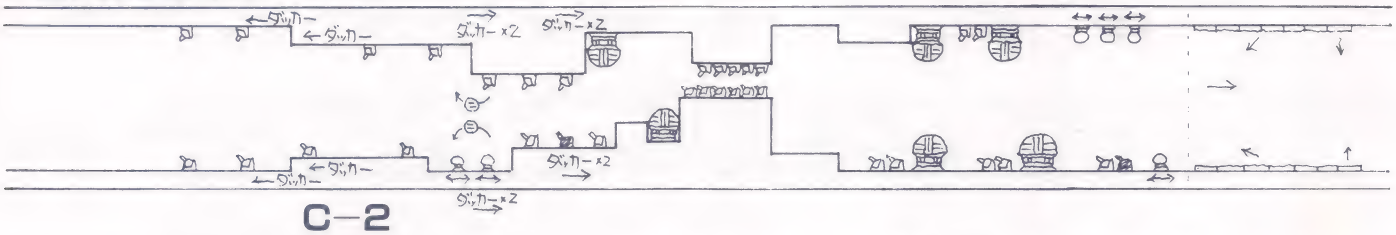
具体的にいうと、3面の前衛が終わって、結晶の地形が右端に見えた瞬間にオプション4つ目を取ると、OHはクリスタルコアの少し前で出現する、というふうになっているようです。

自分なりに、オプション4つ目を取るタイミングを研究してみて下さい。

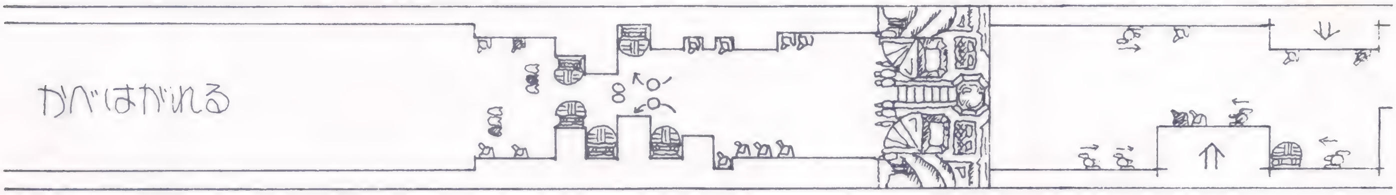
OHが嫌いな人は、ずっとオプション3つで行けばいいでしょう（3・4面はきついよ）。3速にすれば、オプションが広がるので何とかなると思います。

あと、OHは画面に出現してから、6回泣いた後にオプションを食べにきます。

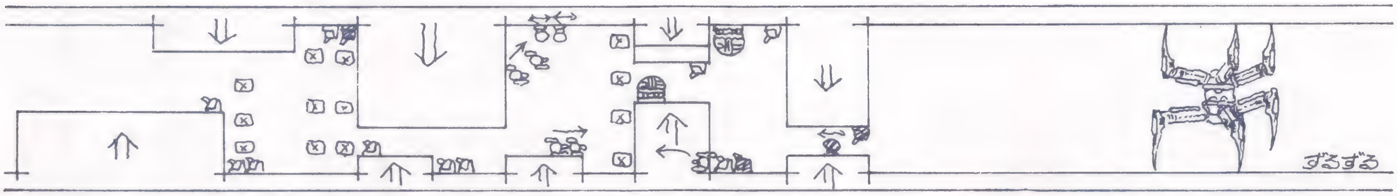
8面の内部のMAP C−1



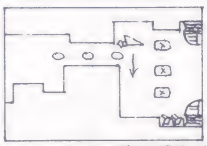
C−2

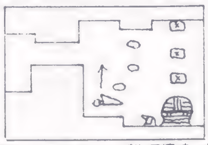


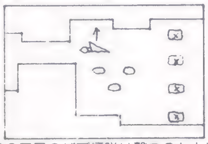
C−3

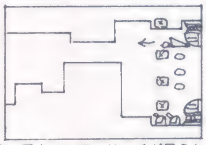


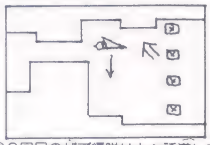
ハッチ＋ザブ地帯
パターン1
㊲〜㊴
パターン2
㊵〜㊷

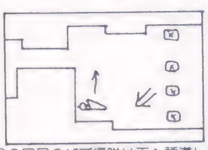

㊲上のハッチをリップルで壊す。ザブの死に弾を下へよける。


㊳下のハッチをリップルで壊す。ザブの死に弾を上へよける。

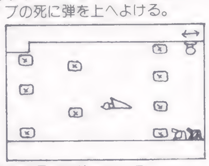

㊴3回目のザブ編隊は撃つのもよしよけるのもよし。

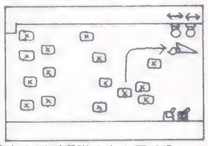

㊵一番右にいて、ハッチが見えたらミサイルを撃ち、左へ抜ける。

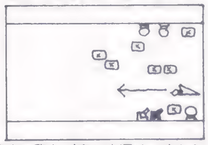

㊶2回目のザブ編隊は上へ誘導して下へよける。

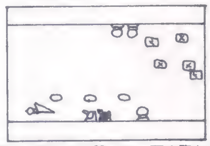

㊷3回目のザブ編隊は下へ誘導して上へよける。

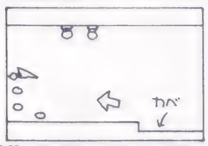
ザブ＋壁地帯
2WAY用
㊸〜(52)


㊸この辺りで待っている。

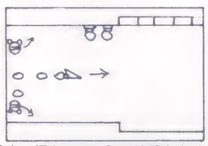

㊹右のザブ編隊の上を回り込んで、一番右へ行く。

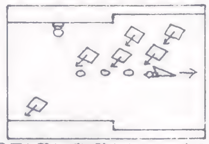

㊺赤い砲台が真ん中辺りへ来たら、左へ行く。

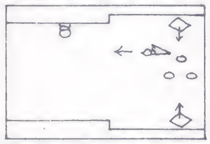

㊻リップルのみ撃って、下の砲台と壁を壊す。

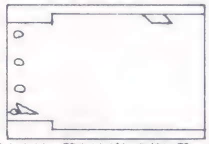


㊼撃ち返し弾を左下に誘導しておいて、少し上へ行ってよける。


㊽右へ行きつつ、ミニ地球丸をオプションの2WAYで壊す。

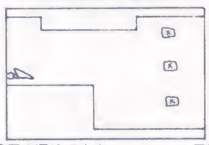

㊾何も撃たずに壁をよけて、右の方へ行く。

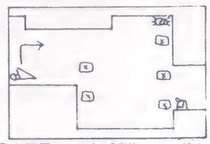

㊿壁のスキを見て、左へ戻る。

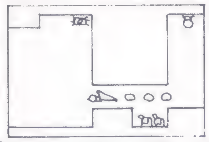

(51)あとは、壁をはがれる前に撃ってしまおう。

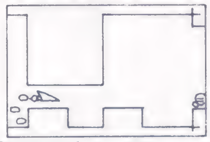

(52)当然、撃ち返し弾有。上下に大きく動いて、それをよけよう。

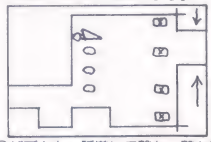
中ボスの後
(53)〜(59)

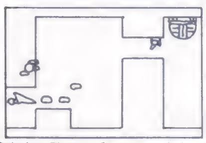

(53)図の辺りで止まっていて、1回目のザブを誘導。

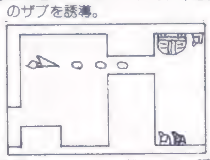

(54)2回目のザブも誘導して、彼らの上を抜けよう。


(55)2WAYで天井のハゲ砲台と下の砲台を撃っておく。

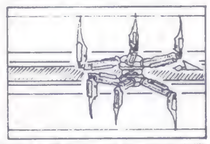

(56)左下からダッカー2匹。

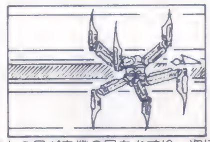

(57)ザブを上へ誘導して撃ち、撃ち返しも上へ誘導して下へ。

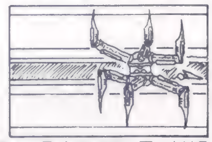

(58)左右の壁からダッカー。左上からくる奴は2WAYで撃とう。

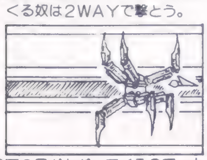

(59)残りのハッチは、離れてリップルを撃って、壊そう。

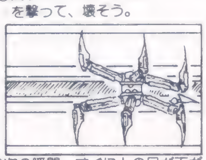
クラブ対策チャンチャンパターン
(60)〜(68)

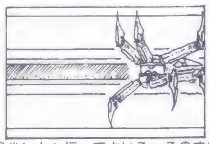

(60)背景の黒帯の上のラインに自機を合わせておく（右端）。

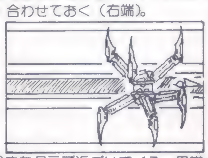

(61)上の足が自機の尻をかすり、次に下の足が上がってくる。

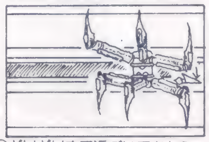

(62)上の足がくるので、下へよける。

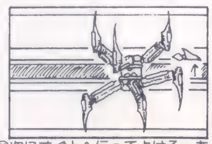

(63)下の足が上がってくるので、上へ行ってよける。


(64)次の瞬間、すぐに上の足が下がってくるので、少し下へよける。


(65)少し上へ行ってよける。そのままでいれば、クラブは左へ行く。


(66)またクラブ近づいてくる。黒帯の上のラインに合わせておく。


(67)ギリギリまで近づいてきたら、上の足を下へ行ってよける。


(68)次にすぐ上へ行ってよける。あとは、ずっと右端にいればいい。

トップ争い

グラディウスII・1周目

パワーアップゲージ別攻略法だぞ!! と

今回は4番以外の装備の特徴をのせてみたぞ。いろんな装備でレッツトライ～♬

パワーアップゲージ 1番（レーザー＋ダブル＋ミサイル）

旧グラディウスと同じ装備だ

担当：山河悠理

いわゆるグラディウスと同じパワーアップゲージ。ただし、レーザーの当たり判定が小さくなっていて（グラディウスのレーザーは上下1キャラ分当たり判定が大きい）少し使いづらくなっている。逆に、ミサイルボタンを押しっぱなしでフルオート連射してくれるのと、各オプションがそれぞれバラバラにミサイルを出してくれるのは、使いやすくなった点だ。

他のゲージとくらべた時のパワーアップゲージの長所は、ミサイルが地上をはっていってくれることと、レーザーがあるので連射が遅い人にとっては連射能力をカバーできることだ。

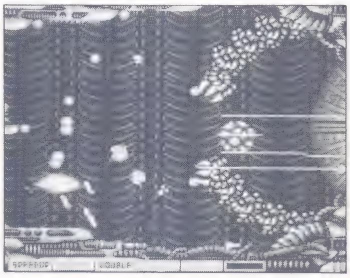
短所は、レーザーが弾切れを起こしやすいのと、ミサイルが他のパワーアップより弱めなこと。また、レーザーは小型の敵は全て貫通するけど、耐久力のある敵は貫通してくれずにレーザーをすいこんでしまうのも欠点。

全体を通してみれば、使いにくいパワーアップゲージでしょう。ただし、レーザーのワインダーがうまく使えるなら、ある意味では4番より使えるかも知れない。要はテクニック次第。

1周め 1面

まずは1面。装備を上げる順番は、2速に上げたあとレーザー・オプション・ミサイルとするか、オプション・ミサイル・レーザーとするのがやりやすいと思う。

ボスの前でオプション×3・レーザー・ミサイル・スピード×2なら合格点。特に問題の無い面でしょう。



レーザーだと弾切れを起こすので注意。

1周め 2面

レーザーがあるなら、途中の触手の影にある砲台がワインダーで倒せる。同様に、ボスの直前の天井の砲台やエイリアンのジェネレーターもワインダーで倒せる。ただし、天井に激突しないように。

問題点はボス。レーザーの場合は、レーザーが切れた時に弾が飛んできてミスするケースがある。フォースフィールドを付けていた方がいいでしょう。

1周め 3面

レーザーなら連射がいらないので楽勝と思うけど、ただ適当に撃っていればいいというものではない。この面では水晶に対して常にワインダーをかけるように心がけたい。特に、後半でワインダーをかけないと詰まることが多いので注意しよう。

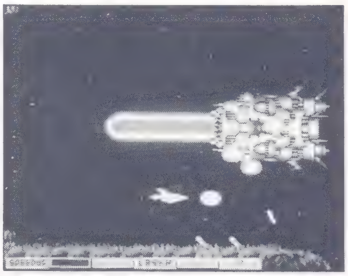
また、この面からできれば3速にチェンジしたいところ。そうすればワインダーをかけやすいし、2速が遅いという人はここでチェンジするのが一番。ただ、操作しきれるかどうかが問題だが、操作しきれないようなら2速でも十分（1周目に関しては）。

1周め 4面

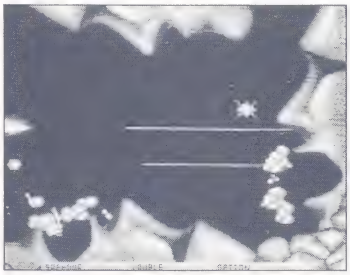
この面では、レーザーかダブルか迷うところ。私個人の意見ではダブルがいいと思いますよ。レーザーだと天井の敵を倒すのが難しいし、耐久力のある敵がそれほどいないので活用しにくいのも事実。

ダブルなら、前半の通常では撃てないハッチのザコが横移動する前に倒せるので少しは楽なはずだ。

ボスは、オプションをめりこませてミサイルで倒すか、下の方でミサイルを当てれば楽。（ダブルの場合）



1番のミサイルは連射能力抜群!!



稼ぐならレーザーが口に当たらないようにしよう。



1周め 5面

この面は絶対レーザー!!なんていったって、モアイの口にレーザーを入れるだけで簡単に壊れてくれるのは大きい。モアイをガンガン壊しまくろう（0点だけど）。点は安くなってしまうけど、安全。

最後のお父さんも、右のモアイの口を狙うようにして、オプションを下のモアイの口に合わせればかなり早く倒せる。

1周め 6面

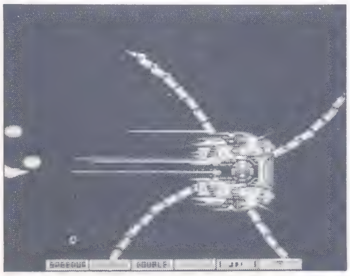
この面は、コースを覚えてくれとしか言いようがない。

その上での注意事項は、つぶつぶの所でレーザーが弾切れをさせないようにきちんと狙うこと。その事をふまえて、つぶつぶの少ないルートを選ぶべきでしょう。一応、通れるルートならどこでもいいのだが。

1周め 7面

ザブ地帯はフル装備なら左下でオプションを張ればOK。ただし、フォースフィールドなりシールドなり付けていること。

ボスで問題があるとすれば、テトラン。レーザーを通そうとしてもなかなか当たらない

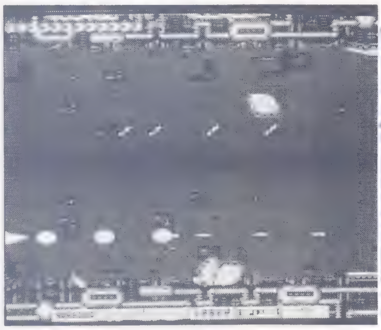


1番だとテトランを倒すのに時間がかかる。

ので、きちんと狙うか勝負を捨てて逃げること。
　死んでしまった場合の復活はちょっとつらい。レーザーは無理に取らないで、ミサイルとオプションを取ろう。

1周め 8面

まずは、フォースフィールドかシールドをはりかえよう。その後はダブルにチェンジ。
　天井のハッチは、前の方に出てダブルの斜め弾でなるべく壊すこと。壊せなかった場合は、上の壁でザコを消すか、弾を撃たれる前にザコを倒すこと。
　次の壁がはがれる所は、ダブルだと弾切れがおこりやすいので注意。弾をばらまく敵は斜め弾で倒そう。
　中ボス前の天井にあるハッチは斜め弾で壊すこと。壊せない時は、先ほどと同じように。
　時に、後半はダブルを2WAYと同じように考えればOK。倒せない敵はいないからね。(壊しにくい敵が2匹いる。)クラブも同様にダブルで天井のダッカーを倒そう。



ダブルだとはがれてくる壁に撃ち負けないようにしよう。

プレイヤー人気

パワーアップゲージ 2番

(レーザー+テイルガン+スプレッドボム)

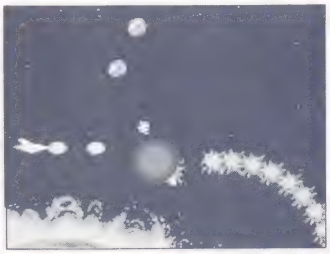
ボムは強いが上が撃てない

担当：Z-BOY

この2番目の武器の特徴はなんといってもスプレッドボムに尽きる。
　このスプレッドボムは広範囲に爆風をふりまくばかりか、普通のミサイルの2倍以上(普通のミサイルだとハッチはミサイル2発当てないとこわれないが、スプレッドボムは1発でこわれる)なのだ。
　だが、ボム(以下ボムと略す)が落下した時、ボムの誘爆で見えなくなることがあるので注意しなければならない。
　あともう1つ。これは決定的?な欠点なんだが、上の敵をY座標を合わせないと殺すことができない。(上を撃つ武器がないということ。)
　基本的な武器のかため方は復活の場合も含めて、スピード×2か3、ボム、オプションX2か3、シールド(orフォースフィールド)の順番で取っていくのがいいのではないかと思う。
　スピード×3については、ワインダー(別途参照)を使うために×3を取るわけで、その分正確なライン合わせを必要とする。スピード×2だとワインダーが不十分な所もあるので、この武器を取ったら3速を極めるのがベストではないかと思う。

1周め 1面

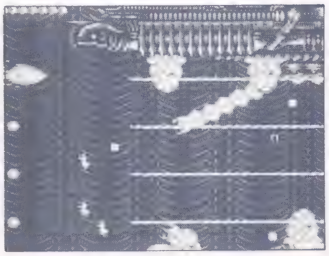
　さっそくだが、竜はボムでバシバシと壊していこう。2〜3発で壊れるはず。この面で装備をかためて次の面にそなえよう。



2番の武器は攻撃力は最も強いぞ。

1周め 2面

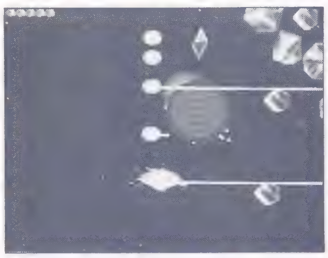
　この面の序盤を終わって、スピード×2か3、ボム、レーザー、オプション×3、シールドがあればベストである。
　網は自分で道を開けば問題はないが、その次の触手が結構むずい。レーザーでは触手があまり縮まないからだ。ボムを打ちまくって、敵の球を見失なわないように注意しよう。ボスはレーザーが弾切れを起こすので慎重に。



触手はレーザーに対してかなり強いぞ。

1周め 3面

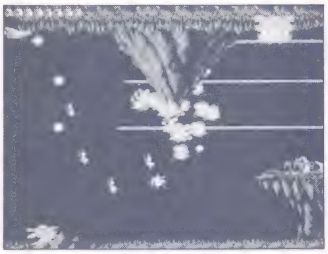
　どの武器を取っても問題ありの面だ。この面は壊せる氷と壊せない氷がある。壊せない氷はかわすしかない！　壊せる氷はワインダーを多用して壊すとどんどん壊れるぞ。また、ボムは氷にも非常に強い。ただし、氷の色とボムの爆発した時の色が同じなので、氷を見失なわないように注意しよう。



レーザーパワーで押しまくろう。

1周め 4面

　ここの面は、この武器だと実はかなりつらいのだ。
　ここは上のカベに砲台がくっついているから、上まで行かないと(Y座標を合わせないと)上の砲台は壊せない。ということで、正確なライン合わせを必要とする。
　しばらくすると上にハッチがあって道がせまいところがある。
　ここはハッチが右上に出た瞬間にシールドを呼んでも倒せる。ハッチを壊さなくても、上の壁にはりついていれば、フォースフィールドかシールドがついていると何とか抜けられるぞ。ハッチから出てくるザコが上の背景に隠れてしまうからだ。
　ボスはスプレッドボムを効果的に使うと非常に速く壊せるよ。



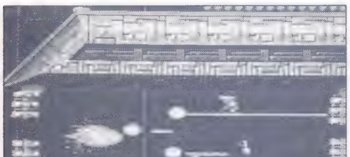
2番は4面が最初の難関。

1周め 5面

　モアイづくめの面だが、特に言うことはないでしょう。あえて挙げておくなら、レーザーのあいまをぬってイオンリングが自機に当たってしまうということもあるので気をつけよう。
　ボスはボムがあるとかなり楽なのだ。ここで復活するならボムがあれば楽勝だぞ。

1周め 6面

　ここは先月号のマップを参照してね。つぶつぶに気をつければ問題ない面。死んでし



6面はレーザーだと砲台が怖い。

まった場合はカプセルを回収しまくろう。

1周め 7面

ザブは他の武器といっしょなので省略。

ボスの集合面だが、スプレッドボムを有効に使い、素早く倒してしまおう。

1周め 8面

地形が入りくんでいるせいもあって、この武器でここは本当につらいのだ。この面でシールドは欠かせないもの。

前半せまいところにハッチが2つあり、ここは手前からワインダーを使ってあらかじめ壊しておこう。そして一気に前に出て、せまい所をぬけよう。そうするとハッチが上に2、下に2個あるので、自機が上にいれば下のハッチはボムで壊し、上にいる方はレーザーでかたづけてしまおう。

次にカベがはがれ落ちてくるので、レーザーの弾切れに注意しよう。これを抜けるとハッチの集団だ。ここはワインダー命である。とにかくワインダー。

中ボスを抜けても、ここはワインダー命。ボムがあると結構楽勝である。カニはティルガンが使える。

パワーアップゲージ

3番（リップルレーザー＋ダブル＋フォトントーピドー）

貫通ミサイルの威力発揮だ!!

担当：T.J

このゲージの特徴は、貫通してくれるフォトントゥーピドと攻撃範囲の広いリップルレーザーがあること。だが、4面などで上にへばりついているハッチ等が撃てないので、そういう面では常に上に注意しよう。（ミッソーがある時は…）

又、ダブルにしていく人は人それぞれということで、リップルでもダブルでも好きな方のやり方で経験値を上げて下さい。

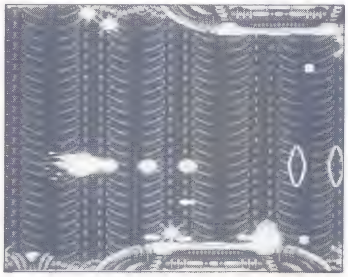
それから、1番でも書いているけど、ミッソーは連射機能が標準装備なのでフルに利用すること。

では、DESTROY THEM ALL!!

1周め 1面

カせぎ優先の人はドラゴンを倒しまくってしまおう。早く倒してしまえば、同じ場所からもう1・2度でるよ。

装備優先の人は、ドラゴンをすぐ倒さないでドラゴンに弾をはかせてから、その弾を撃つようにするとカプセルがでる。（ドラゴン本体はカプセルを持っていない。）



ミサイルが流れるので4番より楽かも。

1周め 2面

フォトンの威力が発揮される面。面の後半では下と上の砲台を交互に倒すようにするとよいでしょう。ただ、中途半端に倒していくと、どれから倒していいのか分からなくなってしまうので完全に撃ちまくること。

ボスで死んだら、ザコ砲台→ハッチという具合で、ハッチ（エイリアンをだしてくるのも）だけは完全に破壊しよう。エイリアンをだしてしまうと手がつけられなくなってしまうのだ。

1周め 3面

プレイヤーが嫌いな面のひとつ。（もっとも、どの面もそれなりに難しいけど…）中盤の水晶だらけで壊していく所では、ミッソーを連射しよう（つまりミサイルボタンを押しっ放しにする）。そうすると多少は楽になる。

1周め 4面

装備がある場合は、とにかく上の砲台やハッチを「こいつを先に倒さなきゃ、あの恐怖の復活をやらなきゃならないんだ。そんなのやだ〜」と思いながら第1優先に倒してしまおう。

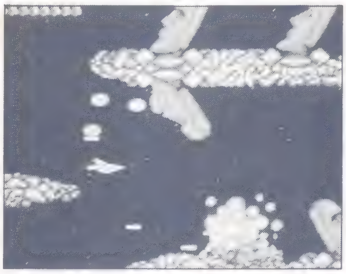
リップルレーザーは遠くに行くほど広がるので、遠くから撃つと上の砲台が撃ちやすくなるよ。

ということで、今言ったことを参考にして自分なりのパターンを作ってみてね。

1周め 5面

モアイ面ではフォトンをモアイに食べさせてあげましょう。フォトンはイオン砲をも貫通するよ。とにかく、安全に進みたいならどんどん食わせて倒しまくりましょう。

又、ミッソーを持っている場合は途中ででてくるハッチを早めに壊そう。



フォトンはモアイには非常に強いぞ。

1周め 6面

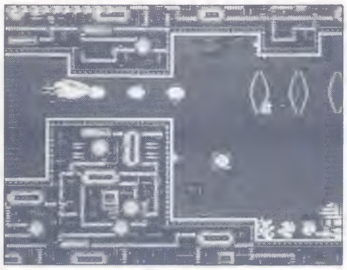
装備がある場合はいつでもバリアを装着できるように保険をスタンバってください。フォトンも利用価値大だよ。

1周め 7面

ザブ地帯は、装備をスピード2速→フォトン（リップルレーザー）→リップル（フォトン）→オプションの順番で取ろう。リップルとフォトンは人それぞれなので、どちらを取ってもかまわない。

ドラゴンはミッソーがすっごく効くぞ。オプションがある時は有効に使って!!

P・S　ドラゴンとカバード・コアにはおいしい所が…。



基地の入り口は流れるミサイルが有効。

1周め 8面

装備がある時で一番いやなのは何といってもハッチとダッカー、そしてカニ。

ハッチはなるべく場所を覚えて、リップルを持っていたら後ろで撃とう（波紋が大きくなるから）。これを利用すると、上にへばりついているハッチを倒すことができるのだ。

後は、とにかくハッチ破壊を最優先にしてやってください。

カニは上の敵を撃たないで敵をためて、キャラクターオーバーで敵を出さずにやる方法もある。いろいろ試してみては…。



上のハッチなリップルレーザーの広がりで撃とう。

グーパロコミック特別ばん

グラつうタイムス号外

グラつうタイムス大反響!

「グラつうタイムス」が読者の間で大反響を呼んでいる。発行者・雑君保父(偽名)も、「まだ発行してないのに反響があるわけねーだろ!!」と鼻息荒い。



早くも届いた感想のハガキの山。他にもカミソリ、生ゴミ、プラスチック爆弾といった温かいプレゼントも多く届いています。

今編集部では石井ぜんじさんが原稿を書いている。ぜんじさんと言えば思い出すのがゼンジー北京だ。彼は今この瞬間にも日本のどこかで中華風ジャパニーヅをしゃべっているのだろーか。それは誰にもわからない…まー何はともあれグラIIだ。多くのゲーマーを魅了したグラIIことグラディウスII、かくゆー私も例にもれずグラIIに魅せられた者の一人である。グラIIのためなら死んでもいーけど死んだらグラIIできないからとりあえず3カ月ぐらいの重症なら負ってもいーと思っている。

そーゆう訳なので今回は、グラIIを題材に、読者様の投稿もちりばめながら好き勝手にページを埋めてゆこーと思っているので、どーかヨロシクおつきあいして下さい。だめだ、君とつきあう事はできないよ」「どうしてですか!? 私、前から先輩の事好きだったのに…」「僕にはもうつきあっている娘がいるんだ。この娘だよ」「うききぃ」「!!」…憧れだった丸山先輩はおサルとつきあっていた。初めて知る失恋の味。十六才、夏。里美の青春はまだはじまったばかりだった。(以下次号)

【今月のお天気】

南方海上に停滞していたオプションハンターが大陸沿いに北上している。東日本でオプションを4つつけている人は身につけている金属類を外し、なるべく大きな建て物の中に避難しても役には立たない、そんなうららかな季節である。西日本方面は、梅雨時には3番の装備を選択し、フタコブラクダの異常発生にそなえよう、アミーゴ!

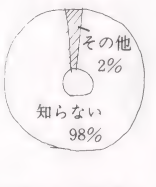


シリーズ・街の声 その8
—グラ2の知名度を探る—

現在ゲームをしている人々の中で、グラディウスIIを知らない人は多分いないだろう。

それでは、フツーの人々はどーであろうか。とゆーわけで、ユーラシア大陸が5万回沈没しよーが生涯ゲームしそうにない方々を対象に「グラディウスII」を知っているか調査してみた。

調査結果



(ビデオリサーチ社調べ)

その他の意見

「今朝別ので剃ってきたんですけど…」

←グラウンとかんちがいしてる

「まろやかでそれでいてしつこくないのよね。家でもいつも食べてますわ」

←押坂忍とかんちがいしてる



「あ、あ、あーアイキャンスピークイングリッシュ」

←ウィザーさんとかんちがいしてる

…とゆーわけで、当然といえば当然であるが、誰も知らねーやはははーだ。いくらメジャーなゲームとはいえ、一般の人々に知られるにはいたっていなかった。このよーな問題を解決するには、

- ●住宅地で戸別訪門販売をする。
- ●街角で試供品を配る。
- ●グラIIファミコン化の際には、タイトルを「ドラゴンクエスト4」にする。

などが考えられる。別に考えなくてもいーか。こりゃ失礼。

うなぢの思ひ出

▼やあどうも。毎度おなじみ『うなぢの思ひ出』、はやくもその第1回目を迎えることとなりました。ところで皆さんは、アリをいじったあとに指にのこる甘いニオイをおかずにゴハンを食べられますか? 私はできます(多分)。

そーゆーわけでグラIIですね▼グラIIといえばまず誰もがまっさきに頭に思い浮かべるのは、おさるでしょう。おさるは正式には真猿亜目といい全世界いたるところに生息しているとゆー実になじみ深い生き物です。皆さんも、台所でまちがってゴキブリホイホイにかかってしまったサバンナモンキーや、夜の街燈に光を求めて群らがっているフクロテナガザルを見かけた事があるでしょう▼最近では彼らもかしこくなって、ゲーセン等にも出没しているようです『グラIIをプレイしていたらいきなりおさるが乱入プレイをしてきて、昇龍拳を連発されて負けてしまった』とか、『おさるがグラIIでいきなり九連宝燈をツモってギャラリーをわかせていた』といったほほえましい報告が相次ぎ、担当者はうれしい悲鳴をあげつづけ、断末魔の絶叫と思い込んだ葬儀屋がスキップしながらやってくるわ、空襲警報とまちがえた山本五十六は「鬼畜米英!」と叫んで竹ヤリをもちだすわの大さわぎです。▼皆さんも、おさるがゲーセンでグラIIをプレイしてるのを見かけたら、温い目で見守ってあげましょう。一寸臭いけど。

グラII またも ニューバージョン

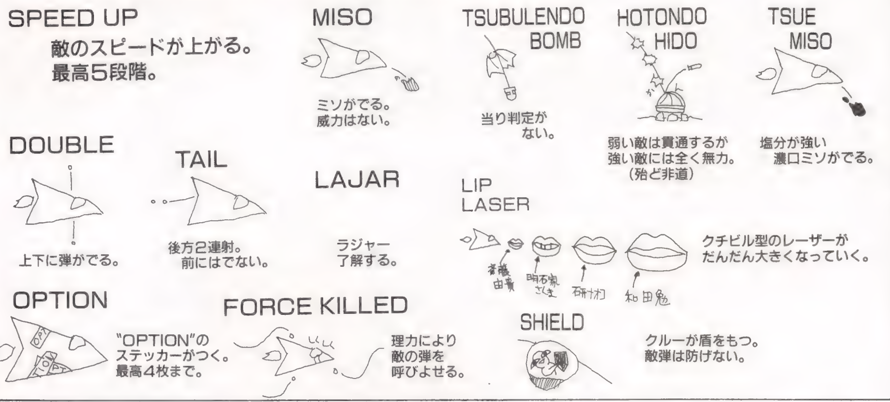
この本がでるころには、既にほとんどのゲーセンのグラIIはニューバージョンになっていると思う。そんな今、コナミからはやくもさらなるバージョン・アップが発表された！

すでに一部地域ではロケテストがマークシート方式採用で行われている。今回は、大阪府の武本貴教君より届けられた最新情報をお送りしよう。

POWER METER SELECT

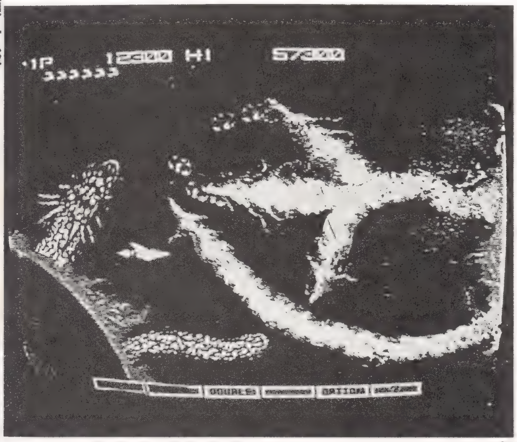
SPEED UP	MISO	DOUBLE	LAJAR	OPTION
SPEED UP	TSUBULENDO BOMB	TAIL	LAJAR	OPTION
SPEED UP	HOTONDO HIDO	DOUBLE	LIP LASER	OPTION
SREED UP	TSUE MISO	TAIL	LIP LASER	OPTION

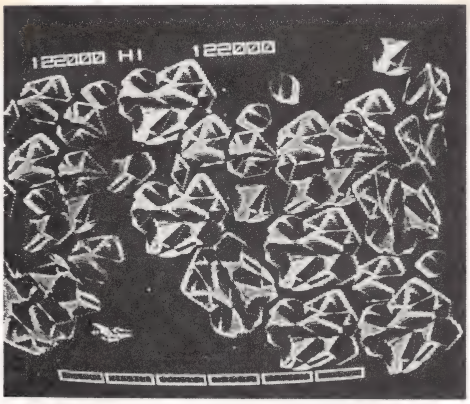
?	
FORCE KILLED	SHIELD



①旧バージョンでおなじみファイヤードラゴンに加え、頭が3本にわかれたファイヤーヒドラ、さらにはイントルーダーまでが顔をだす辺りに、コナミのサービス精神の旺盛さが見える。　みえる。

②水晶面は単に数が少し増えたに過ぎない。楽勝。ただ、復活は多少困難になったようだ。

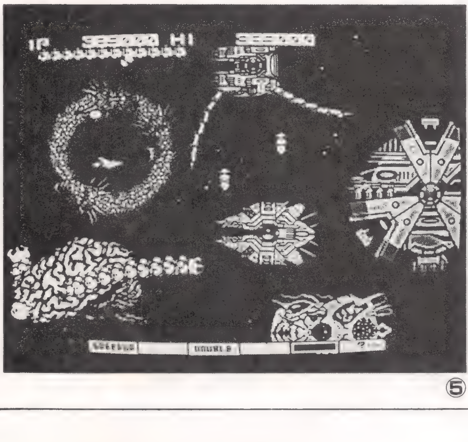

①

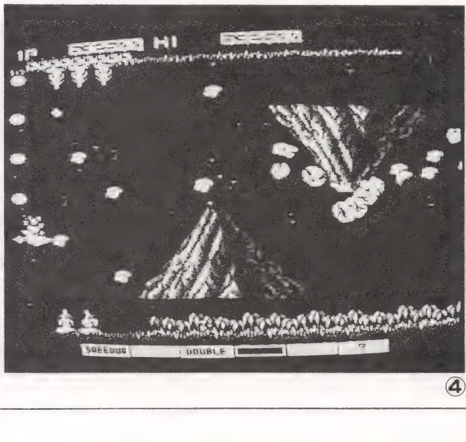

②

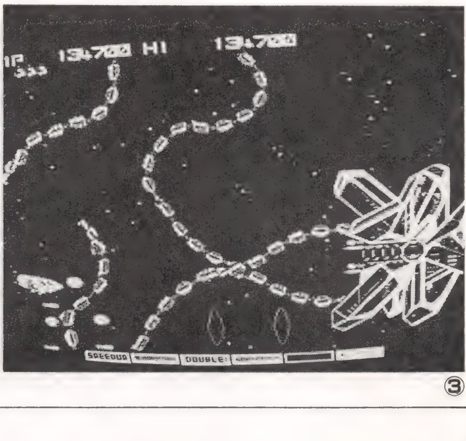
③クリスタルコアも、少々手が長くなっただけ。勝てるでしょ。多分。

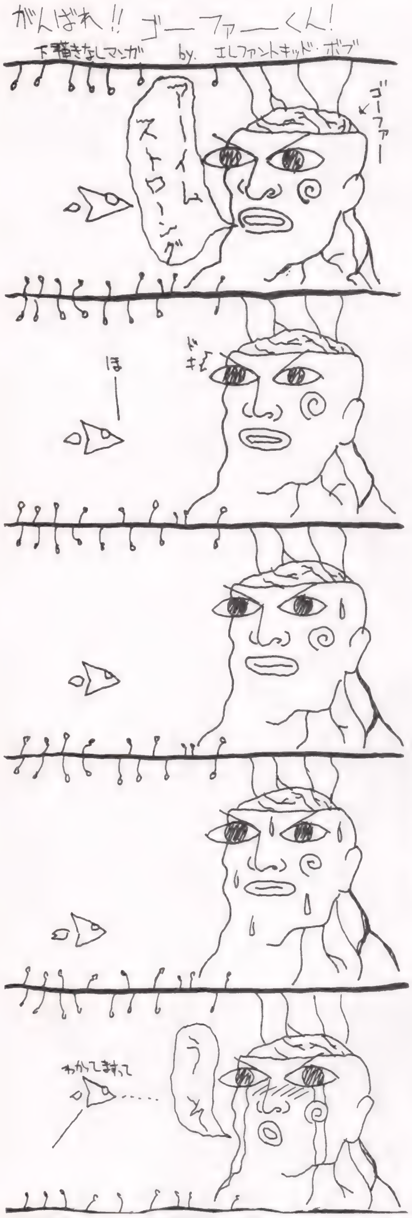
④ホッピング火山。この後プチ火山を大量に吹きだす ビッグ火山へと続く。

⑤めんどくさいので一度に攻めてくるボス達。緊張する一瞬だ。


⑤


④


③



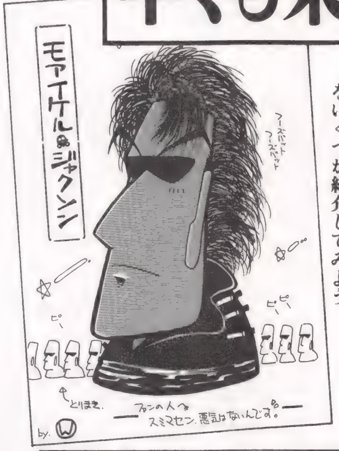
特集 モアイ人気高まる

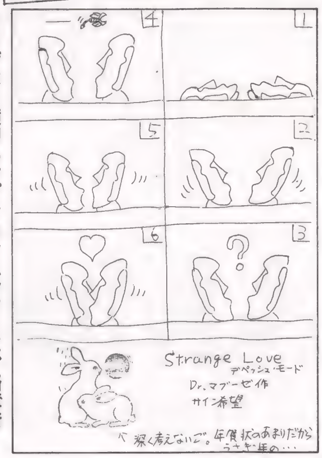
早くも来年度ベストキャラの噂

グラディウスシリーズで、その名、容姿を全国にとどろかせたモアイ。グラIIのキャラクターの中でも人気は高く、今回このコーナーに集まった約50万枚のハガキのうち、およそ6割がモアイ関係とゆーものすごさ。

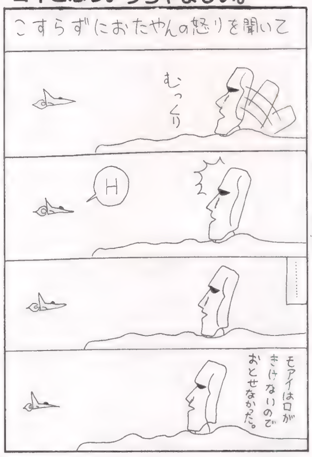


熱烈なラブコールのハガキをいくつか紹介してみよう。





さりげなく横切るオプションハンターに、略奪者の孤独を感じる。



さっぱりわけがわからないが、そーすると回転するモアイなんてスゴイと思う。うらやましい。



イオン〜砲〜♬の後にはやっぱり「ハハッハァ」とゆー合いの手が欲しい。

モヤイ像インタビュウ

人気絶頂大盛り上がりとゆーことで、今回はモアイさんへのインタビューをお送りする予定だったが、インタビュアーが東京の地理にうとく、イースター島への行き方がわからなかったので、急きょ渋谷駅南口在住のモヤイ像さん（本名）にインタビューしてきた。

雑君保父（以下雑）「どうもはじめまして」

モヤイ像（以下モ）「…………」

雑「さっそくですが、お名前と職業をお聞かせ下さい」

モ「…………」

雑「…………あ、ここに書いてありますね。お名前はモヤイ像さん、すると職業は石像とゆーことであはは（笑）」

モ「…………」

雑「無口な方ですね。ところで、今のモアイの人気についてはどうお考えですか」

モ「…………」

雑「え、えーと、あのノーコメントとゆーことでよろしいですか」

モ「…………」

雑「えと、その、あ、失礼しましたあはは」

モ「…………」

地面に埋もれて頭だけ地上に出す、とゆーこれ以上はないぐらい気さくな格好のモヤイ像さんであったが、インタビュー中は終始かたくなな態度をくずすことはなかった。

彼のそのまるで石像のよーな口の重さは何か理由があっての事なのであろーか。石像なんだってば。といったところで、多くのナゾを残したままインタビューは終わった。

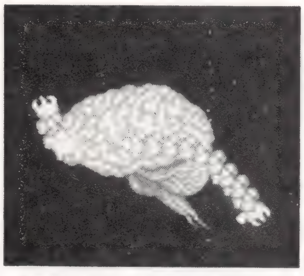


編集中記

★うどぴょー!!とゆーわけで編集中記である。何が「うどぴょー!!」なのかとゆーと、今が夜中の1時2分で、明日までにとりあえず原稿をあげなければいけないとゆー状況にあるからだ。おまけに次のページは計画ミスでほとんど埋まっていない。（まあ半分は広告だけど。）うふふ、これを「うどぴょー!!」といわず何と言おうずぴずば。ほんとは今回は投稿でページつくるつもりだったんだけど、量質共に今イチだったから結局私が好き勝手にやってしまった。まあいつもどーりってわけだネぱぱぱや。

（イザベラ大塚・日系イタリヤスパゲッティ職人）

ゴーレム 自殺図る



問題のバカ、あいや、失礼、ゴーレムさん。普段はモデルとして時給 650円でホルマリン漬けのバイトをしているという。

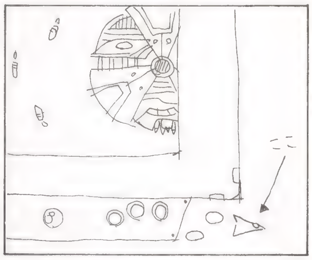
二十七日午後十時半ごろ、東京・鶯谷駅構内のちょっとくさい男子トイレで、ゴーレムさん(六二)=推定=がそのごつい手首をカミソリで切って自殺しようとしていたのを、ちょうど近くをイヤラしい歩き方で散歩していたクラブさんが発見し、なんとか説得して止めさせる事に成功した。

ゴーレムさんは、サラマンダ、ライフフォースを経てグラディウスIIに出演しているお茶の間の人気ノーミソとして有名だが、最近は、常人の数万倍もの大きさのノーミソを持ってるのに、相かわらず馬鹿な自分が情けない、と周囲の者に口も無いクセにこぼしていたという。

玉置続出!

へーそりゃすごい

あの、史上最高級の難易度をほこり、無キズで抜けるにはおさるが5さいで東大に入るよりもムズかしいといわれるカバードコアの新たな安全地帯じゃねえ玉置浩二が富山県のペンネーム・アマデウス君によって発見された！まずは写真を見て欲しい。



このトレビヤーンな発見が発表されて以来、「うちの隣の家の台所は実はビッグアイの玉置浩二」『セブンイレブン八王子店の雑誌売場にはジャイアント・モアイの玉置浩二があるが、ドット合わせが困難」などといった報告が相次ぎ、コナミ営業部は青くなっているという。

今月の星うらない

カニ座(6月22日〜7月23日)



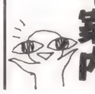
どうもこんにちは。今月の星うらないのコーナーです。

今月はカニ座ですね。カニといえば思い出すのはやはりグラIIのクラブでしょう。

個人的に言わせていただければ、おいきさまそのまぎらわしい赤ポッチはやめろ!!そこが弱点かと思って撃ち続けたあげくに潰された俺の立場はどーなる!!同様の報告は読者からも届いてんだよコラ。それでは他の星座もうらなってみましょう。さる座…さるといえばとはエチオピアのシロクロコロブスとゆーおさるが好きだ。好きといっても、おつき合いしたいとか文通したいとかは思わない。さむらい座…本当は今回は6月号のさむらいを使って『サム(さむらい)のグラII海外レポート』とかいってでっちあげよーと思ってたけどやめた。新橋名画座…新橋駅日比谷口三菱銀行地下にてお下劣映画を絶賛上映中。関係ないが新橋のPITでやったパール兄弟のコンサートはとても良かった。ではまた来月！

スピリッツの馬鹿王のコーナーにぐーぜんグラタイと同じよーなネタがのっていて、馬鹿王ファンの私はヨーロレイヒーさて感想まちますさんぴとわず。おりこうさんもおばかさんもさるもしゃくしもレッツ感想！んじゃーねー。

グラタイ案内



日払

ファイヤー・ドラゴンの餌づけ。経験不問。但し、暑さに強い人。フェニックス

今月のオススメビデオ情報 グラディウスII〜ゴーファーの野望〜。全世界注目の新作ビデオ。



全国誌で、クリアに半年かかると宣言された雑君保父も、「これを一日に30時間ぐらいみれば、ボクでも5ヵ月ぐらいでクリアできるかもしれませんねえへへ」と大絶賛!!

淳子

母キトク父おさる。お兄ちゃん

功里金団

くりきんとん

©TAITO

最初、このゲームの名前を聞いて「甘そうなゲーム」と思ってしまったが、とんでもない。硬派な格闘アクションゲームだ。北斗の拳のノリで楽しめるぞ。



タイトル。

Help me! Mr. KINTON

時は世紀末、世界は乱れた。この世の覇者を狙う集団がはびこる時代となり、その中でも絶大な勢力を誇る集団がアメリカ政府を脅やかしていた。世界一を誇る軍隊を持つこのアメリカも、自国に巣・敵に対しては無力に等しかったのだ。しかし、これはアメリカだけのことではなかったのだ。

各国の首脳は、WSPO（世界影警察機構）を設立、戦争のプロフェッショナルたちを集め、彼らを送り込んだが何の成果も上げる事もなく月日はたった。

そんなある日、集団の本拠地をWSPO情報部員〝Mr.Marion〟が入手した。しかし、その情報を本部に通報する前に、娘の〝Chris〟共々集団の手に落ちてしまった。〝Mr.Marion〟は、あらゆる手段を使ってその情報を本部に流そうとしていたが、通報経路はことごとく立ち切られていた。

絶望か⁉　と思われたが、わずかに希望が残されていた。最愛の娘、Chrisが1通の手紙を中国のとある小さな村に出していた。

その手紙には、恐るべき侵略集団の本拠地と共にこう書かれていた。

〝Help me Mr. KINTON.〟 Chris

基本操作＆テクニック

プレイヤーは、8方向レバー に2ボタン。レバーは左右でそれぞれの方向に移動。同じ方向へ2回レバーを入れればダッシュする。レバーを下に入れるとしゃがむ。場所によってはエレベーターを使う。レバーを上に入れると小ジャンプ。斜め上ならそれぞれの方向にジャンプする。

ボタンは内側が攻撃ボタン、外側がジャンプボタン。

攻撃ボタンは、様々な状態によってパンチやキックを出す。また、攻撃ボタンを押したままだと、エネルギーをためて「グー・チョキ・波」という気合弾を出せるようになる（R-TYPEの波動砲と同じ）ただし、エネルギーがたまっていない時は不発となり、ボタンを押している時に他の操作をしてしまうと、エネルギーがたまらないようになっている。

ジャンプボタンは、文字通り押せばジャンプをする。レバーによるジャンプよりも高く遠くに飛べる。レバーを左右に入れてジャンプすれば、普通に移動するより速く移動できるのだ。

また、操作を何もしていないと呼吸法を使ってオーラをまとうことができる。ただし、呼吸法をしている間に、他の操作をしてしまうとオーラをまとえないから注意のこと。

オーラには3段階あり、弱い順に色が赤・黄・青と信号の様に変化するぞ（オーラの上にオーラをまとえることができる）。効果は弱い順に敵の攻撃を1・2・3回防ぎ（無効にする）、攻撃力を$1\frac{1}{4}$・$1\frac{1}{2}$・$1\frac{3}{4}$倍に上げる（普通は1）。敵の攻撃をくらうと1段階下がる。

その他に特別なパワーアップアイテムはない。

プレイヤーはバイタリティ制で、バイタリティが無くなるとゲームオーバー。全5面（正確には面ではないが、一応の区切りはある）で、それぞれの面に中ボスと大ボスがいる。大ボスを倒せば、バイタリティが一定量回復する。

格闘アクションゲーム

さっそく紹介だ　全5面

1面

地上（荒野）での戦いからアジトに浸入する。

武闘家（以後中ボスと呼ぶ）は、「ドラゴン・アチョー」（功夫家）。技は怒りの側刀。ただのケリである。たいして強くない。

中ボスの後の通路は、所々に段差があり、へこんだ部分にはトゲトゲがある。落ちるとダメージを受ける。

魔拳士（以後大ボスと呼ぶ）は「狂牙」。技は「風舞斬」（かまいたち）・「鶴翼破斬拳」（技き手のパンチ）・「鶴舞裂翼」（パンチの連打）。それとダイビングヘッドバット。大ジャンプで背後に回り込んで攻撃だ。ただし、ヘッドバットに注意。

2面

通路での障害は、ピラニアのいる池。池に落ちると、ピラニアにかまれてダメージを受ける。陸地に戻ればピラニアは離れる。

中ボスは「ボニー・アミーデー」（マーシャルアーツ）。技はスクリューソバット。

大ボスは「雷牙」。技は「飛影幻舞」（影を分身させる）・「暗影爪殺」（パンチ）・「暗影心」（体の色を変え暗闇に入る）。1面の大ボスと同じ様に倒そう。ただし、影分身には注意。

3面

通路の障害は地下水路。別にダメージは受けないが移動スピードが遅くなる。場所によってはジャンプできない場所もあるのでうっとおしい。

中ボスは「ウィニー・ウィンディ」（空手家）。技はトラ殺し（ひざげり）。

大ボスは「烈牙」。技は「誘幻手殺」（手を何本にも見せる）・「誘幻流舞」（分身の術）。弱点は足。ヘタに動かない方がいいぞ。

4面

通路の障害はマグマ地帯。ピラニア池と同じで、落ちるとダメージを受ける。

中ボスは「沢出羽裸足」（空手家）。技は真空飛び正座蹴り。

大ボスは「幻牙」。技は「鳳凰天飛翔」（実体を幻像と化す）。幻像には攻撃をしてもダメージを与えられない。これも動きまわらずに戦うほうがよい。

5面

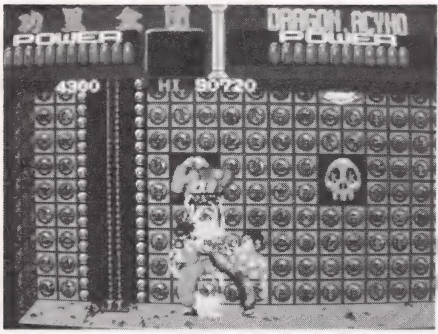
この面の通路には特に仕掛けみたいなものはない。

中ボスは「モアイ・ザ・ジュニア」（プロレスラー）。技はマウンテン・レンジ・プレス（ボディープレス）。

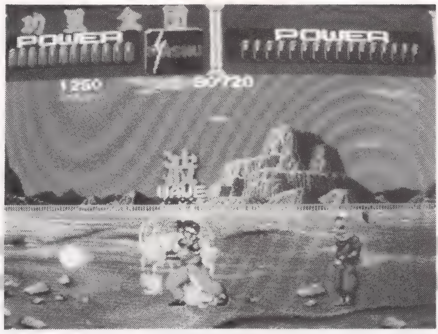
大ボスは「覇王」。技は「剛掌猛光波」（拳から光の弾を発射）・「天翔覇剛拳」（オーラの幕を張る突き）・「剛掌裂光波」（光の弾を無数に発射）。最後の敵だが、とてつもなく強い。果たして、こいつには勝てるのだろうか？

（やまかわ悠理）

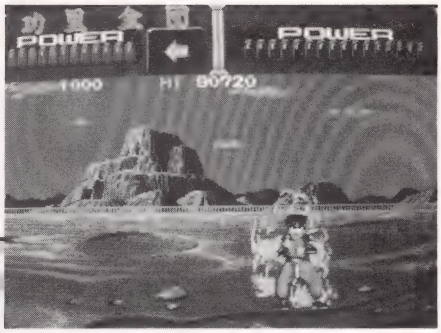
ドラゴン・アチョー。ケリがきまった。



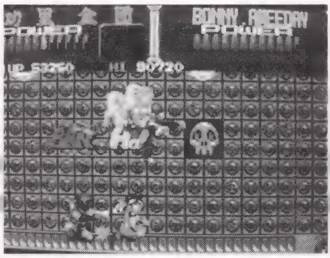
「グー・チョキ・波」。波動拳ではない。



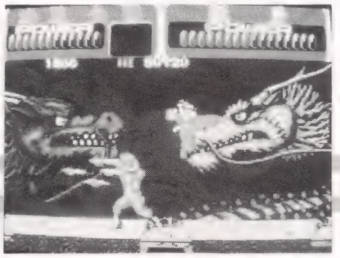
最強のオーラ。



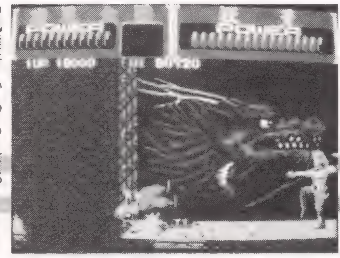
ボニー・アミーデー。スクリューソバットはかわしたが…。



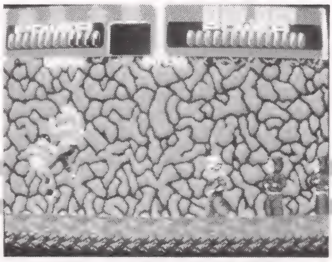
「鶴舞裂翼」。今がチャンス。



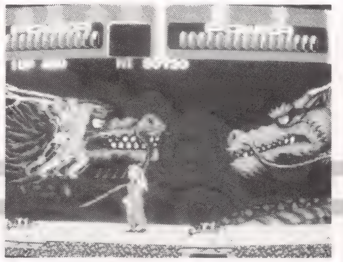
「風舞斬」でやられた。



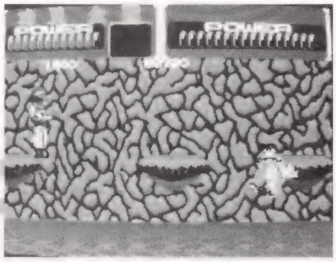
ウィニー・ウィンディのトラ殺し。私はトラカ!!



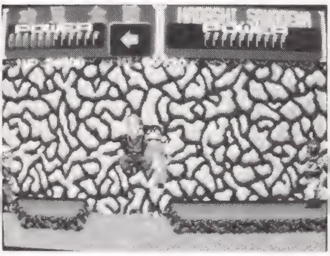
雷牙の「暗影心」



ピラニアにかまれている。



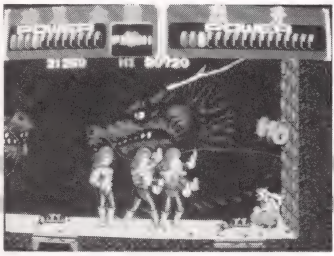
マグマの池に落ちて、あついあつい。



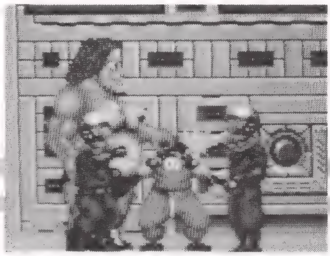
沢出羽裸足の真空飛び正座蹴り。



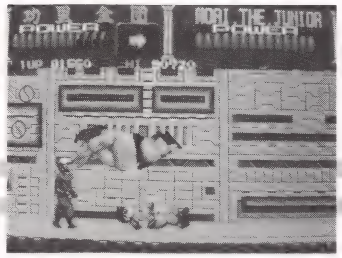
烈牙の「誘幻手殺」と「誘幻流舞」。最高は4つ身分身まで。



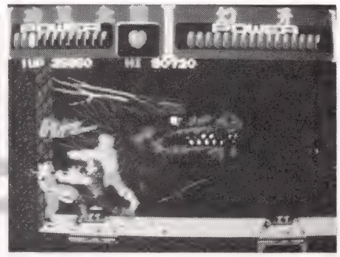
ほとんど子供あつかい。



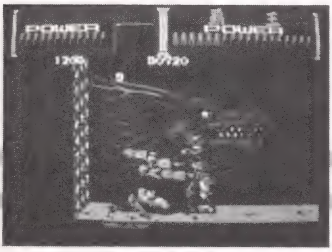
モアイ・ザ・ジュニアのボディプレス。ほとんどアンドレ・ザ・ジャイアント。



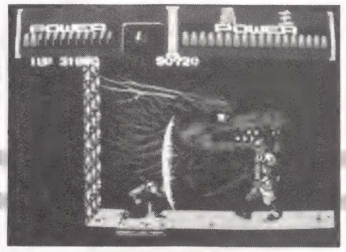
幻牙の「鳳凰天飛翔」。モロにきまった。



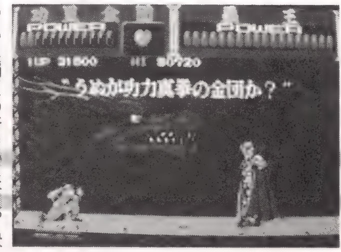
「剛掌裂光波」。かわせるかよ、こんなの。



「天翔覇剛拳」。ウェーブカッター!?



ついに覇王の所まで来た。決してラオウではない。けど似ている。



当選おめでとう

F-1 DREAM（カプコン）

プレゼント当選者発表

熱く走り、闘い、そして勝利を得たレーサー達…
今、その勝利を賛え、カプコンから祝福の言葉が贈られる。
おめでとう。そして協力どうもありがとう。

カプコンGM当選者（100名）

井上茂樹　小木教芳　高谷幸悦　藤木貴宏　山本秀徳　嶋崎俊春　鳴海考　米沢直樹　丹治健一　宮井秀年　福島大臣　伊藤秀樹　市川英樹　岡庭直人　尾高大樹

倉元哲治　中澤昌典　衣笠功祐　山本護　赤塚京二　伊藤裕治　井上正博　泉芳郎　稲見清彦　一色巌　浦尾隆弘　佐々木優治　鹿野雄二　鈴木秀一　堂後博　中山公二　中尾克平　中島裕一　永田寛　並木秀一　中村直人　早川誠一　安田豊政　鎗田昭　渡辺功　伊東速人　生方智徳　菊地大介　小竹充治　柴田博史　立野和広　高橋竜矢　玉本雅康　二戸部信晴　遊佐拓也　笠原浩史　丹保篤　羽場美秀　岩崎泰行　大原義彦　渋谷強　富永真和　今崎段　小川智憲　片山道久　福岡功　堀田健一郎　山中勝之　梁井元樹　有山泰弘

石塚真一　牛島正一　黒田恵介　園貴義　村田剛一　佐々木好光　柴田成也　今村行伸　佐賀晃彦　佐野創　筒井茂広　竹久一昌　中井伸一　光島千晴　八田敏生　古屋正浩　吉田文男　笹田和史　高井富　田端啓和　成田敬宣　浜田基希　前車信宣　臼井竜也　榎本久央　田中秀将　橋爪隆志　近藤訓章　坂口秀樹　高嶋聡　谷川史泰　平野晃治　細井那津子　堤直史　氏家正和　中川浩次

F1フラッグ当選者（500名）

阿部大作　大坂谷雅彦

佐藤雅彦　佐藤秀樹　水野伸亮　山本光晴　岩瀬正大　大武亜喜羅　太田亮二　加藤重行　金子載　鮫島純一　蓑崎孝　鈴木直　中村新五朗　中取洋介　西原克明　宮内牧男　伊藤了　柏敏彦　稲川雄一　木村隆俊　部清　内林浩二　宮田光敏　小沢勉　尾形到　清田正孝　小林浩一郎　佐々木隆昌　鈴木武夫　鈴木哲　林健　平野雄二　福嶋強　吉永誠　大久保法行　笠原聖一　杭田岳彦　小阪信二　佐藤良治　曽成友　林尚史　藤原大作　川本洋　加納義之　北澤資久　鈴木哲夫　長谷川賢吾　水野基義　森下和哉　山口貴行

角田高彦　川口忍　関佳朗　中村美子　宮澤達也　宮本博征　北村真介　清川正樹　田中大輔　佐敷興史　暁信幸　馬場満弘　渡辺成彦　岩佐剛　椎敏正　古川貴志　和泉利久　大坪謙次　岡村文裕　小野田耕平　加賀美幸司　釘山徹也　鍋島秀幸　永田英巨　西田勝則　原口昌之　藤大志　山中高　梁井卓雄　井手宏明　塚原賢一　溝上俊介　石村建二　飯野雅昭　大野昭　越智郁夫　北村一樹　黒田久義　坂口卓也　西村高峰　原田義則　原田和典　福永和彦　宮本明宣　山田哲義　大下英之　川上雅史　水野一雄　門田徳利　加茂田浩司

富田優一　村中淳児　吉田勇　石原公久　石原公実　石田順平　大植純一　河野業平　光島秀　坂田亨介　重富政人　芝竜之助　柴田邦之　田中茂　岩崎高志　池田要衡　伊藤毅　岡島正典　笠原聖一　桑田誠治　小西広幸　小杉勝美　後藤早人　佐藤真治　島田和之　高富茂樹　千葉信次　土田泰三　堤明之　中野俊博　中村嘉彦　丸山逸志　三永寛昭　村田貴志　横田哲弥　井上暁雄　大野泰男　谷口つよし　広瀬征登志　村上雅彦　浦島健一郎　臼井竜男　松田礼次　中野直孝　中島宏　藤沢純也　小島功　前田輝人　吉田典央　椙下和孝

軒原敦司　森勇雄　日高卓也　吉田靖　藤本径則　福永憲一　堀田洋　野田和男　原田努　飯塚良和　石原龍之介　磯田和宏　猪瀬智明　伊藤博康　一田法男　内野充英　内野信太郎　小栗猛　小川岳　奥井直哉　小木曽敦　岡藤将和　川崎誠一　加藤秀之　神田俊介　橘高健太郎　北川博　北島宏晃　熊谷正人　小林英将　小池伸太郎　佐藤伸昭　佐藤裕治　佐藤達也　柴田靖夫　清水芳郎　鈴木啓太郎　鈴木利充　進剛史　須藤康之　瀬川航　田居茂生　田辺勉　谷隆介　高橋陽平　高橋信幸　田中晋　土持浩幸　津田貴典　土屋武史

綱川洋一　坪井孝之　手川貴之　富沢聡　土井泰輔　中田正　中島本之　中島菊夫　中村新一朗　中村新三朗　西原克明　西泰弘　原田潤一　長谷川正智　平山度　広瀬孔威　平林勉　平塚淳一　藤井良純　古川慶光　本間成道　松野裕　水具義郎　三浦正人　宮内崇之　南義高　宮永直喜　山口伸孝　山本茂樹　八木貴弘　伊藤仁　太田武司　河合満　柿本康夫　北島拓正　佐々木達也　高橋大介　中山尚志　野路真一　八谷正孝　原達也　斎藤剛史　太田利紀　桑原淳司　小林浩安　佐藤紀彦　吉田成一　横山淳一　鈴木直秀　西野響

根村和之　深谷浩之　近江学　佐藤和孝　新木健司　中田幸司　松本有史　丹羽直彦　浅井章　石井健生　池田潔　川嶋浩　仙頭淳　成沢健二　山本貴史　柳井伸一　山口正泰　依田勲仁　板垣浩司　大原洋　大塚崇　柏原重雄　小寺達也　小波津義隆　田島研　高橋龍　滝正憲　寺井成一　中島俊之　仲谷礼雄　林純正　橋本幸紀　丸山博司　村野安孝　山本一樹　山村崇　米田勝司　横田茂俊　渡邊光太郎　市橋尚史　飯村新一　大槻英樹　堀川敬孝　山中幸太　山崎啓　宇原隆　緒方宗明　木下貴文　中村巨亨　中村晋也

原田秀臣　林田寿弘　平田純一　藤田勝也　森博　宇野誠一郎　大久保淳　鹿島田順　田中誠　堀将彦　森好文　占部貴夫　岡田信一　岡本巌　神林学　加島渉　川見幸広　佐藤実　杉田靖博　福田和正　角聡　柿原孝典　柿原康晴　柿原建晴　小柴正喜　大井康正　大井健太郎　石丸雄嗣　宇野新之祐　上野里志　植村光秀　川瀬孝和　佐野健二　大島哲也　逢阪豊一　小森谷和徳　吉田正樹　及川義和　川井雅博　北添信一　小松一豊　定森淳　鳥路真一　下馬場孝一　野々瀬雄弥　水島和之　沢内昭彦　平内俊秀　藤田健一　松田禎二

左近勝巳　常見彰伸　東川内一崇　渡辺孝明　内藤竜治　牧野一義　渡辺孝之　秋山貢　佐々木敏幸　山内重信　浅野雅志　川上良広　小林真　笹本幸二　茂野量敬　土屋直樹　中谷峰次　中田晃央　林利憲　広井孝臣　麓昌宏　宮崎和彦　飯田悟　尾崎忍　近藤正　関幹夫　宮本幸一　飯沼一彦　斉藤康隆　中山健一郎　平沢英俊　斎藤貴則　内藤信明　二瓶義弘　戸来孝文　松本健一　矢沢恵司　笹原和智　木村寛　加瀬剛　木村健太郎　楠田将平　田中順一　長谷陽介　小泉考一郎　木村英男　児玉義信　臼井啓一　岡崎泰昌　藤田伸夫

堀田守　盛健司　吉田誠　渡辺淳一　今田慎治　織井博幸　春日浩司　黒沢一平　小林和幸　松浦正　印藤誠　加藤時伸　神田和則　嶋田芳明　谷川幹雄　那須俊範　細井俊博　佐山浩崇　相雅之　渡田亮　羽子岡武志　町田幸雄　南敏　山本哲也　片岡義勝　吉田正勝　伊藤勝敏　大熊哲也　坂井廣貴　田辺正幸　田中正樹　吉田昌平　赤羽茂　愛沢剛義　今澤要　伊藤忠　伊藤育磨　小方聡　掃部智　勝部孝信　川崎崇博　菊池剛　菊池貴　小林寛明　今野努　小林豊　後藤健一　佐藤崇　斉藤良一　鈴木利幸

関山文子　関山淳一　宅見淳　高串錦也　永沢智路　中沢信幸　永井敬　松野豊　両澤裕一　森貞栄一　山田悟史　山元一史　吉永誠　米本雅彦　岩渕浩一　岡本高始　黒岩祐二　高橋正仁　土岐武弘　中野孝行　宮田光敏　石山裕之　大武弘和　菊池康隆　関根和幸　武中洋親　富田大介　蜂須隆裕　畠山隆二　宮澤達也　清水智義　冨田尚宏　光安伸二　清水優　杉野光伸　末永悦巳　竹田正史　山本亮一　山田智一　柳田智彦

以上の皆さんでした。賞品はカプコンさんより直接皆さんのもとに送られます。

しりとりパズル

出題 APAPA

今月の問題

														ト		
ス		パ	パ	ア	テ		ネ	グ	テ	イ	カ	ニ	カ	コ	ド	
	ト	タ	メ	ヨ	ジ	ヤ	ー	セ	ラ	ッ	メ	ハ	ト	ヒ	タ	
	メ	ヨ	ガ	レ	コ		ハ	ウ	ト	デ	ガ	リ	ア	テ	レ	
	ク	キ	テ	ッ	ア	キ	チ	ャ	ツ	ャ	ィ	ニ	ル	ズ	パ	
	ナ	ョ	ウ	ド	ン	ミ	メ	ナ	ジ	ジ	ン	ウ	コ	ナ	ン	
	ン	ウ	ミ	ガ	ノ	モ	テ	シ	ニ	ン	レ	ア	ス	ソ	マ	
		コ	ダ	ヘ	ー	ト	ン	イ	ポ	ニ	ニ	ニ	ア	ガ	ー	
	カ	ウ	ラ	ウ	ド	サ	カ	カ	ク	ン	ツ	マ	ガ	キ	ボ	
	ド	ト	ト	ッ	レ	ト	ン	ガ	ニ	ゴ	テ	ク	ト	コ	ラ	
	ル	ッ	ナ	サ	カ	バ	ガ	タ	ス	ラ	ラ	ッ	ト	ャ	ベ	
	ジ	パ	ウ	ブ	ノ	ル	ェ	チ	ス	ド	ン	パ	ニ	ハ	リ	
	ト	リ	シ	イ	ノ	イ	ト	カ	テ	ラ	ク	レ	ス	タ	ン	
	キ	ゲ	カ	コ	レ		ゾ	ル	ダ	キ	イ	ト	ヒ	ト	ア	
	ハ	タ	ト	ヒ	タ	ブ	メ	ヨ	サ	ガ	レ	コ		ナ	カ	
	タ	ウ	ド	ハ	ル	ズ	パ	ノ	ツ	ア	ゲ	ン	コ	ア	サ	
												ラ				

余った3つを書く。6字・4字・6字…つまり解答欄

いつの間にかすっかり夏になったねー。みんなのおまちかねの、夏休みがひかえているぞ。うーん誰だ、その前にテストがあるなんて言ってるのは。

まあここらでちょっと一休みして、パズルでも解いてみてはどうかな?

え? 先月と似てるって? でも解き方は違うんだぞ。

今回のパズルの解き方は、段階を追って説明しよう。

①まず文字表の中から、ゲームの名前を抜き出す。いくつあるかは内緒。でも20個は無いよ。

②抜き出したゲームの名前を、文字表の周りのマスに並べていく。ただし適当に並べるんじゃなくて、ゲームの名前がしりとりになって、文字表の周りをぐるっと回って、つながるようにしなくちゃいけない。ただし只のしりとりじゃないんだぞー。

③もちろん文字表の周りのマスに、あらかじめ入っている文字にもちゃんと合うようにするんだよ。

④そうすると使わないゲーム名が3つ出る。

⑤ここまで出来たら、文字表の抜き出したゲーム名の文字を塗り潰し、文字表の周りにしりとりゲーム名を文字表の下のマスに書き込めば完成だ。

⑥あとは綴じ込み葉書に書き込んで、編集部まで送るだけだ。

難しそうだが順々にやっていけば、根気さえあれば出来るぞ。

しめきり7月末日、みんなどんどん送ってね。もちろんクイズ、パズルのアイデアも募集中だ。それじゃあみんな、頑張って!

6月号解答

			ダ	ラ	イ	ア	ス			
					ア	ー	ガ	ス		
					シ	ル	ク	ワ	ー	ム
キ	ュ	ウ	キ	ョ	ク	タ	イ	ガ	ー	
ス	ラ	ッ	プ	フ	ァ	イ	ト			
		ラ	ビ	オ	レ	プ	ス			

6月号当選者発表

いやいやみんな、ずいぶんかるーく解いちゃってくれたようで、正解者が凄い多数になってしまったのだ。本文中「6つ」が「5つ」に、「7つ」が「6つ」にバグっていたのに、本当にみんなすごいなー。6月号の正解は「アールタイプ」だったんだけど、解答は表を見てね。

（当選者）

大高 巡 君 （北海道）
菊地 美紀子ちゃん （青森県）
稲田 誠 君 （岐阜県）
前川 進 君 （三重県）
山辺 由紀子ちゃん （長崎県）

以上5名、おめでとー。倍率は高かったぞー。

ところで5月号のパズルの完全解答を知りたい、と言う人がいたんですが、ちょっとスペースが…。ごめんなさい。

待望のシューティングゲーム



タイトル画面。



1面の最初に出てくる画面。
画面下の方の絵はどこかで見たような気がする。

P-47

Z-BOY

5種のアイテムをどう使い分けるか、それが生死の別れ目だ。ジャレコ久びさのシューティングゲーム。レッツ、プレイ!!



面クリアした時に入るボーナス。

ゲーム内容と操作方法

オーソドックスな横スクロールシューティングゲームで、2P同時プレイも可能です。

操作はレバーと2つのボタンで行ないます。レバーは8方向レバーで、ボタンは1つが通常ショット、もう1つがアイテムの攻撃ボタンです。

アイテムは6種

アイテムは全部で5種+1種（1UP）があります。

このゲームでは、アイテムを取った後に死んでもアイテムはなくなりませんが、（但しスピードアップはなくなる）1段階下がってしまいます。

●S…スピードアップ。相当速くなりますが、2〜3速の状態が一番いいんじゃないでしょうか。

●M…ミサイル。4段階まで上がります。ザコの敵には有効ですが、威力がないのでボスや中型機には不向きです。

●B…地上の面で地上にいる敵をやっつけるには、これが一番。また連射も効いて、威力もあるので大型機などにも使えたりもします。

●E…エクスプロージョン（爆発）。ある所まで飛んで行くと、前方8方向に破裂して弾が飛んで行く。また破裂する前に敵に当てると絶大なダメージを与えたりすることもできます。ただ連射が効かないのが難点でもあります。

●T…タレット。レバーを入れた方向に2WAYの球が飛んで行きます。一見威力がないように見えますが、そんなことはありません。入りくんだ所にいる敵をやっつけることも可能です。

●1UP…1UPする。

随所にボーナスがあるぞ

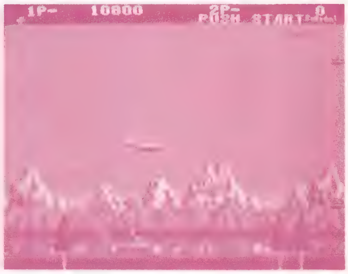
このゲームは各面が終わるとボーナスが入ります。アイテムを取った数によってボーナスが変わります。取れば取るほど点が入ります。

またノーミスで各面をクリアすると、その面ごとに1万点のボーナスが入ります。

その他隠れボーナスと隠れ1UPがあります。ある場所にある程度弾を打ち込むとひょっと現われてきます。

ボーナスは5千点、1万点、5万点、の3種類です。

また隠れ1UPは、少なくとも4カ所はあるので探してみて下さい。



指揮戦車は逃さないように。

ステージ構成

このゲームは全8ステージ（エリア）あります。

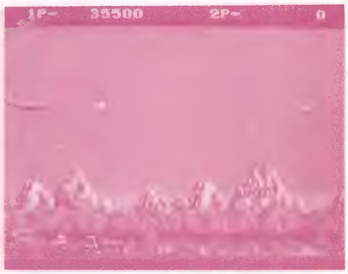
エリア1

面の初めは敵の編隊が飛んで来ます。地上には何個かの砲台があるのでボムで壊しておきましょう。

ふと背景を見るとアルプスの山々が非常に美しかったりします。

地上には指揮戦車を撃ち逃さないように注意しよう。ボスは砲台がいっぱい固まった列車。Bを取れば楽勝です。

また、ボスが出て来た時に画面の上の方を打つと隠れボーナスがあるぞ。



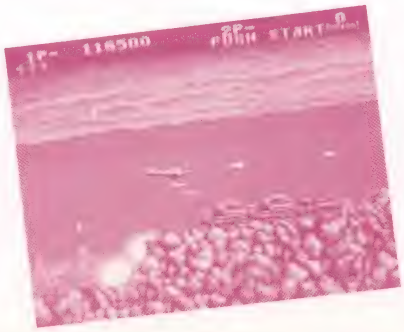
1面のボス。画面上方に隠しボーナスがあるぞ!

エリア2

空中戦のエリア。夕日がまぶしかったりします。

やはり敵の編隊が数多く飛んで来ます。ここではMなどが有効です。中型機や大型機が出て来ますが、Eが有効です。面の終わりには、画面下から敵のミサイルがどっと湧いて来ます。Tがあれば動かなくても大丈夫ですが、後から自機を狙ってくる敵機がいるので注意しよう。

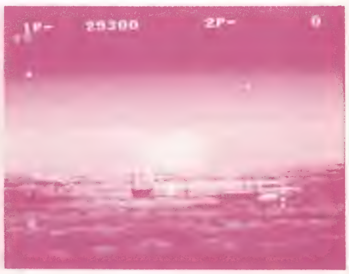
ボスは大型機です。敵のミサイル攻撃が終わる寸前に、TからEにすればボスは楽勝です。



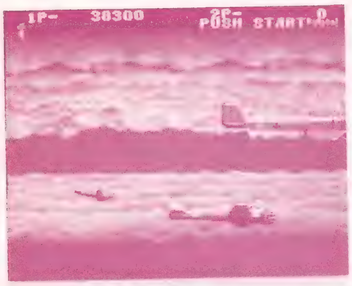
3面の中盤。ここには1UPが隠されているのだ。

エリア3

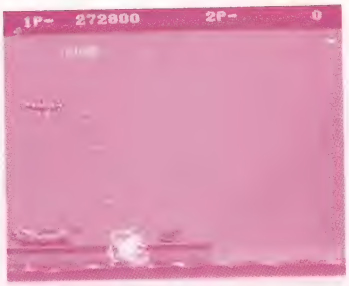
このエリアはエリア1と同じような展開になっています。このエリアは隠れ1UPも隠されているので絶対に出しておこう。



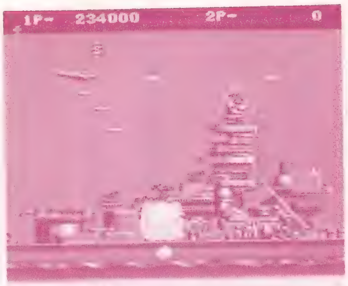
2面のボス。Eがあれば簡単だ。



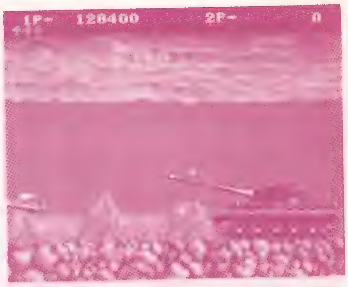
5面ボス。
何も言うことはありません。



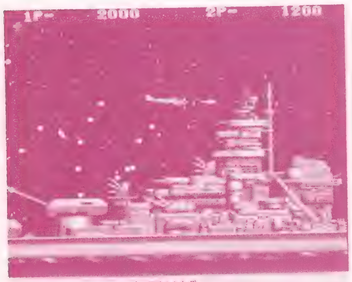
隠れボーナス出現。



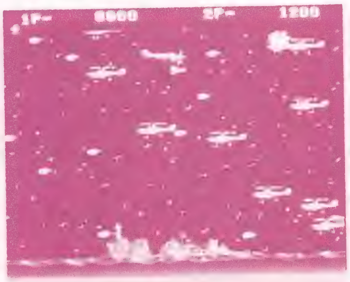
4面です。
通過した後にまた戻ってくるのだ。



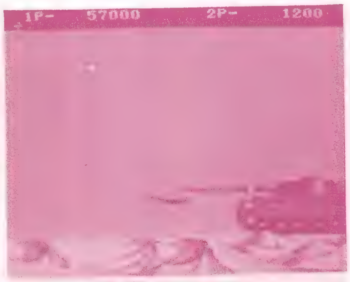
3面ボス。
ここは意外と安全な場所だったりする。



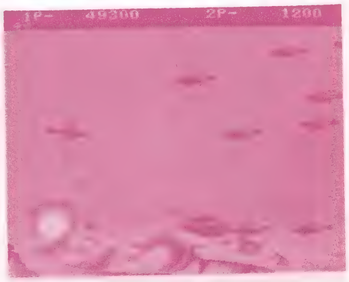
こいつを倒せば
また初めに戻るのだが…。



これも終わってるー。



6面ボス。
やっぱり安全なんだね。



うーむ。

ボスは大型戦車です。こいつは画面上で戦うよりも画面左下で戦った方が良い。

ただし左下といっても場所は限られています。大型戦車の砲台の位置（真横に向けている時）の少し下に自機を合わせて、画面左端に入れば敵が撃ってくる球に当たりません。だからといって、敵が出てくる前に位置をきめて安心していてはダメです。敵の弾に当たるので要注意。

この後の面でも大型戦車は出てきますが、同じ方法をとれば簡単にやっつけられます。

エリア4

まるごと大型戦艦の面。面の始めは下からのミサイル攻撃があるので注意しよう。

戦艦のところどころについている砲台は早目にやっつけておいた方が良い。1回通り過ぎた後に戻ってくるからです。戦艦にはもちろんBしかない。連打で中枢を破壊すればクリア。

以上エリア4まで紹介しましたが、さきほど言ったように全8エリアあります。

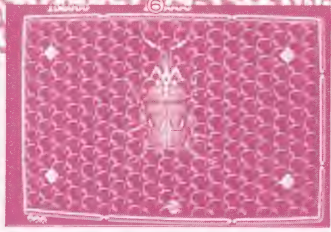
残りのエリアは自分で確かめてみるのが一番。

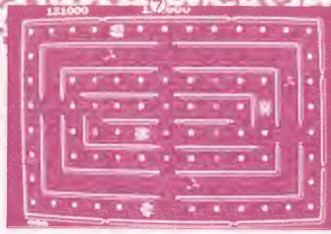
また隠れボーナス、1UPは、まだいろいろなところに隠されているので、それも自分で発見してみよう。

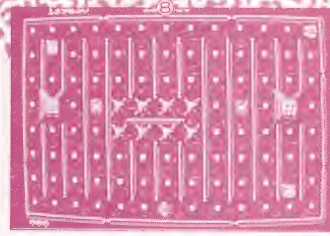
全8エリアをクリアするとループ（1エリアにもどる）します。難易度はやや高めになっています。

AOUショーの時の評価はあまり良くありませんでしたが、今なら6段階評価で3〜4点くらいあげてもいいゲームです。まだやったことのないという人は是非プレイしてみて下さい。


⑤


⑥


⑦


⑧

これならできないハズはない

Ⓒタイトー

レイメイズ

C·C

レイメイズ、誰でもクリアできるルート。新しい面に行く度にハマッてしまう人。ルートをすぐ忘れてしまう人。ルートを覚えるのがめんどうな人。要するに、あきらめている人も、これをみればあっという間にクリアしてしまうぞ。(ウソではない！)

もう少しでクリア

もう発売からずい分たっているのでクリアした人も多いと思う。ゲーメストでも6、7月号と紹介・攻略もやっていることだし…。

それでもまだまだ先に行けない人や、ルートがよくわからない人、あまりプレイした事がない人も居るはずだ。

そんな人でも少しやればクリアできるルート、一番簡単なルートを見てみるとしよう。

私でもクリアできるルートだからゲーメスト読者にクリアできない訳はないはずだ。

なお勝手な言い分だが、12面まではノーミスで行くルートとする。なぜなら、ノーミスなら12面から17面までワープするからだ。その間の4面をクリアするよりも、12面まで（実際には8面分）をノーミスで来る方がはるかに楽な事だからね。

まずご注意

文中各ラウンドの最後に書いてある右とか下とか言うのは、そのラウンドをクリアした時に入る方向だ。（青や赤ではわかりにくいから）

〇はアザールートで中のボスをクリアした場合、アザールートに入ったラウンドの方向のまま次のラウンドに行くことになるぞ。

では早速ルートに入ってみよう。

ラウンド別攻略だ

①ラウンド1：特に注意する所はないが、ベラドンナの動きをよく見ておこう。下

②ラウンド2：スタート直後に、中央2台のニトライトの間にあるプレートを取ってしまえば楽になる。下

③ラウンド3：右下にアーム、左上にレーザーがあるので取ること。ガードの右にアザールートが出るので入ろう。〇

④ラウンド3のリバース：動きはそんなに速くないが、あせりは禁物。レーザーも無理に4つ取る必要はない。

⑤ラウンド4：中央上あたりにアームが3つ出るので取る。プレートの取り方はパターンにしやすいぞ。下。

⑥ラウンド4のリバース：4面までノーミスなら、デモの後にコイツが出て来る。ハチよりは小さいが、あなどってはいけない。倒せば9面までワープ。

⑦ラウンド9：下のラインにアームとスピードダウンが出るから先に取る。オイルのラインには入らない事。下

⑧ラウンド10：上の爆弾の左から2つ目の上にレーザーが出るから、必ず取ること。後は爆弾の爆風に注意すれば、特に問題はないはず。上

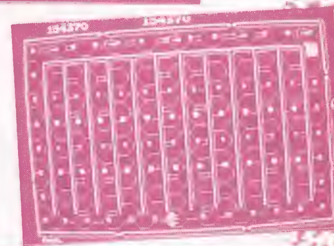
⑨ラウンド11：スタート後左寄りのメタルプレートがあるラインに入ってニトライトが通過するのを待つべし。その後、右上の隅にあるレーザーを取ればOK。ニトライトを殺す時はタイミングよくやること。下

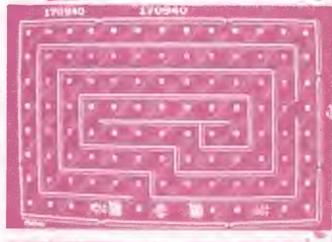
⑩ラウンド12：ベラドンナだけなのでそう難しくはないはず。うずの中心にレインボーがあるが、無理をして取る必要はない。上

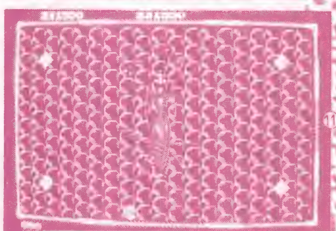
⑪ラウンド12のリバース：12までノーミスという事で、カマキリの登場。動きが活発になって来ているので要注意だが、巨大メカの中では一番弱いから、そう難しくはない。ワープして次は17面。

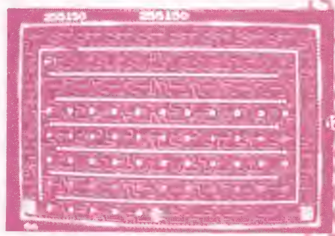
⑫ラウンド17：左下に1UPが出るが、ノーミスを目指すなら無視すること。ハイスピードで行けばギリギリ間に合う。最後の方にアイテムも出るが、あまりあてにはできない。上

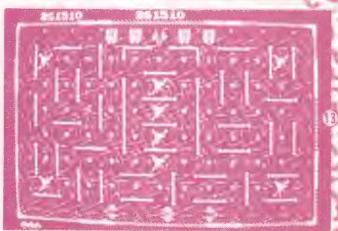
⑬ラウンド18：自機のすぐ右上にクラッシュが出るから取って、表に出たアイテムを取る様にすれば楽。中央上にレーザーが出るが、すぐ取りに行かないとノーガナイザーに

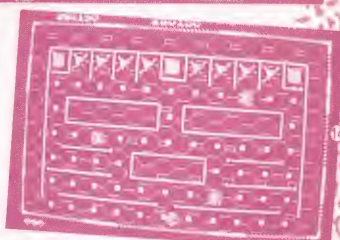

⑨

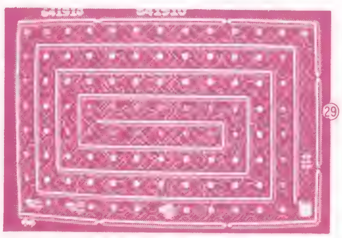

⑩

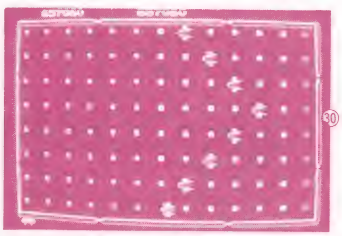

⑪

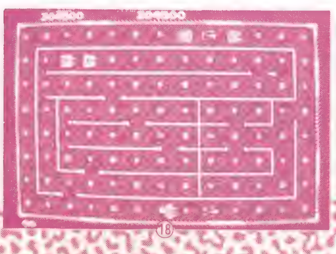

⑫

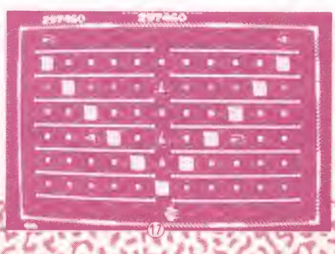

⑬

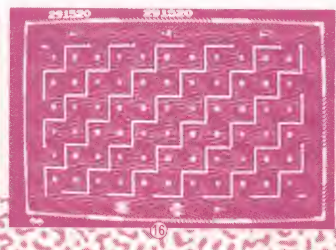

⑭

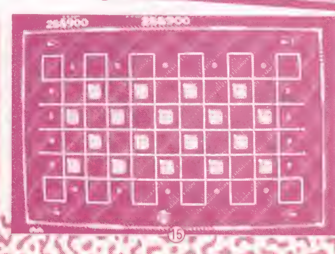

㉙

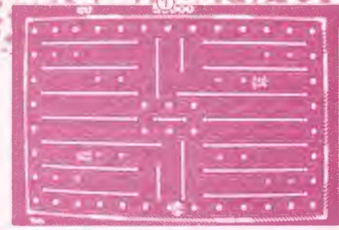

㉚


⑱


⑰


⑯


⑮


①


②


③


④

取られる恐れがある。上
⑭ラウンド19：ここまでノーミスで来た人も危険にさらされる面。自分なりのパターンを確立しないとノーミスでクリアするのは難しい。アームが2つ出るので最大限に利用する。下
⑮ラウンド20：ニトライトの尻を追っていればクリアできる。あせってオカマを掘らない（追突しない）ように。上
⑯ラウンド21：ニトライトとシニアコデインにはさまれないように動けばいい。コツはシニアコデインを追うようにする。右上の緑のプレートにランダムのアイテムが出るが、アザールートが出ても入らない方が身のため。（トンボ様が出るよ〜ん。）下
⑰ラウンド22：左下のラインの中央寄りにアームが出るから取っておく。シンセメスクのタイミングを見切る事が大切。V字の底にレーザーが出るが、あまりアテにしない方がいい。下
⑱ラウンド23：はっきり言って、この面は難しい。しかし、あるアイテムに関係しているので、真のエンディングを見る気がある人はこなければならない。
⑲ラウンド23の続き：このアザールートに入らなければならないのだが、パターンは消えているドットを見て考えてもらいたい。1枚のアームで2台消すテクが必要となる。
○
⑳ラウンド23のリバース：コイツを倒すとあるアイテムがもらえるぞ。
㉑ラウンド24：自機すぐ上の白プレートにクラッシュが出るので取る。そのまま上まで行き、外周の左へ入りレバーを下に入れておけば、ノーガナイザーが全部外周を廻るようになって楽。ここまでノーミスなら29面までワープするので下に行く。ミスしている時は左。
㉒ラウンド24のリバース：ノーミスの人はクリアして29面へ行けるぞ。かなり速い動きだから、今までのようにはいかないぞ。
㉓ラウンド25：白のプレートにアームが何個か出る。ベラドンナは追い返えしてもすぐ来るから長めのラインで追い返すようにする。左
㉔ラウンド26：20面と同じような感じだが、スピードが段違い。左の外周にアームが1個出るから忘れずに。下
㉕ラウンド27：適の動きがメチャ速い‼ アイテムにたよるしかない面だ。ノーミスでクリアするには苦しいものがある面ではある。上
㉖ラウンド28：ニトライトの動きに注意しながらベラドンナを追い返すべし。左上の袋小路にランダムのアイテムがあるから取ってみるのも一興。
下
㉗ラウンド29：24面からワープして来た人もこの面に来る。先にメタルプレートの上を1回以上通っておくこと。その後、左側の渦の中心に入って行けばクラッシュが4つあるので、即クリア。下
㉘ラウンド30：ニトライトは非常にゆっくり動いて来る。オイルのラインから中央に入るコツは、入口の上のオイルから1つ横のオイル、そこからロースピードですべり、レバーを下に入れれば楽に入れる。上
㉙ラウンド31：後半の面にしては簡単すぎる面。もはや言う事はない。うずの中心にランダムアイテム有り。左
㉚ラウンド32：一番右寄りのノーガナイザーの後ろにアームが出るので、スタート直後取りに行く。あとは、レーザが出るから敵に取られないようにすること。レバーを中立させれば敵が外周を廻るようになるので、その時まとめて殺せば割と楽にクリアできる。上下左右
㉛ファイナルラウンド：ついに来ました、タイムギャル。これは例のアイテムがない時のパターン。左下に何者かが出て来る。
㉜続き：「まこと‼」彼は理香が救け出そうしていた弟だったのだ。しかし理香を救けようとしてモルトと相撃ちになってしまう。ああ美しき姉弟愛。
㉝その他：タイムギャルを失敗すると、弟が救けに来る前に終ってしまう。あまりにも悲しい終りだ。アイテムがある場合は、この2つと違うエンディングが待っている。自分の目で確かめてみてくれ。


㉛


㉜

次は自分のルートで

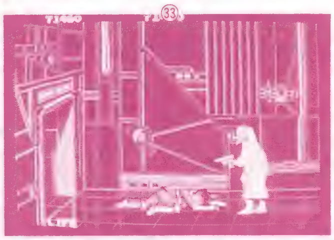
とまあ、以上でクリア目標のルート説明は終りだ。コツさえつかめば、誰でもクリア出来る‼ レイメイズ自体がそういうゲームだけどね。

このルートでクリアしてしまった人は、いろいろなルートにチャレンジするのもおもしろいと思う。

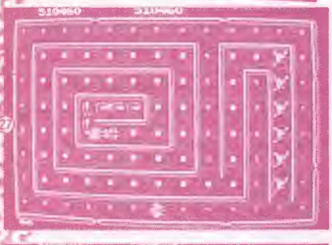
点稼ぎを狙う人は、ワープを使わないアザールートに必ず入る、後半でメタルプレートの多い面に行く、ノーガナイザーでねばる、といったような事をすれば、かなり高い点が出るはずだ。

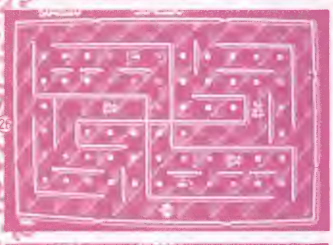
クリアした時入るボーナス点は、ランクによって違っていて、ノーマル60万点、ハード80万点、ベリーハードで100万点となっている。

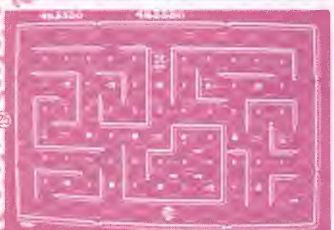
とにかく一度は自分でクリアして、感動のエンディングを楽しんでもらいたい。


㉝


㉘

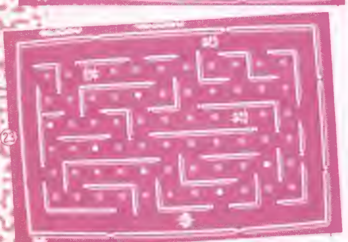

㉗

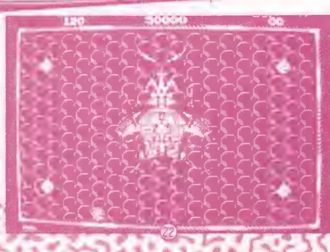

㉖

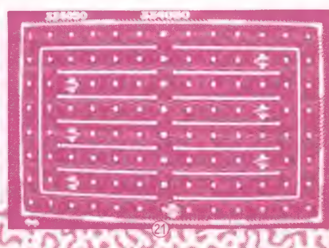

㉕



㉔


㉓


㉒


㉑


⑳


⑲

©サン電子



誰が言ったか知らないが「やり始めたら止まらない」

すぐ手詰りになる貴方に贈る〝情〟流のくずし方

Jōe山田

パーコンから始まり、ファミコン・PCエンジン等に移植されてきた「上海」が、ついにアーケードにもやって来た。

上海を知らない貴方に

モニター画面に映る144枚の麻雀パイ。これを無くすゲームだ。

しかし、ある一定のルールに従って取る。これがゲームなのね。知っている人も多いだろうが、今イチ手を出しあぐねてたりする人の為に、ルールをまず最初に説明していこうかな。

■麻雀パイの種類…麻雀をやる人もいるだろうが、とりあえずおさらいしておこう。一万～九万と書いてあるのが「マンズハイ」。1種類4枚あるから、計36枚。

鳥さんの絵が書いてあって残りが竹で数を書いてあるのが「トウズハイ」。これも計36枚。

でっかい丸があって、丸で数を書いてあるのが「ピンズハイ」。これも36枚。方向の東南西北は「風パイ」。これも4枚ずつで、計16枚。

残りの字ハイの白発中。「三元パイ」と呼ばれています。これも計12枚。

で、上海独特の特殊ハイ、「四季ハイ」と「花パイ」。これらのハイはトランプでいうジョーカーなのだ。つまり、四季ハイ同志や花パイ同志なら、どのようにでもペアが組めるのだ。これらが計8枚。

総計144枚。これらを全て処理するのが君の使命なのだ。

■麻雀パイの積み方…一番下の段に、上の行から順に12・8・10・12・3（左右に飛び出たヤツ）・12・10・8・12で、89枚。

2段目は、6ケタ×6行で36枚。

3段目は、4ケタ×4行で16枚。

4・5段目は、4・1枚。

さて、ここまででわかるコトは、最初に取れる枚数は35枚だ。初めの一手で決まってしまう場合もあるので、このことは頭にタタキ込んでおくべし。

■麻雀パイの取り方…これがルール。とは言っても、ルールは1つしかない。安心してもらおうか。

で、そのルール。

段の端のパイが取れるということを前提として、ペアを作ってくずしていく。（図1）

ね、簡単でしょ?

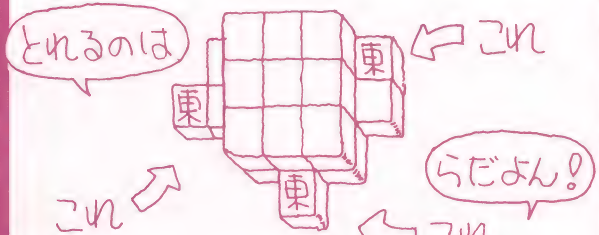


図-1

秘伝その1

ゲームが始まる。最初に取ることのできる枚数は、先に述べたように35枚なのだが、そのさいの取り方は重要だ。

例えば「東」のペアを取った場合、すでに2枚取ったことになり、残りは2枚ということになるが、もしもその2枚が並んでいたり重なっていたりしたら、お手上げだもんね。

まあ、今のは極論ではあるけどね。

なんにしろ前半は残されたパイを消す後半に較べると、いかに重要かがわかったと思う。では、その前半のポイントを一言で述べてみよう。

「最初は、頂上・四角・左右の3枚を攻める」

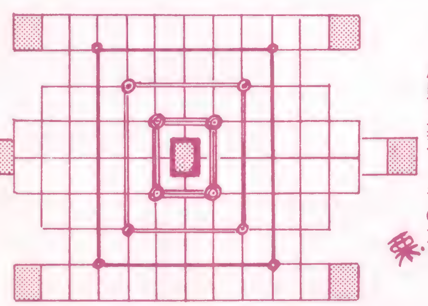
これにつきるだろう。

頂上を崩すというのは、この1枚を処理するだけで一段下の4枚を取れる様になる、実質取れる枚数が35枚から38・39枚に伸びるからなのだ。

左右の3枚というのも、同じ理由からくるのは言うまでもない。

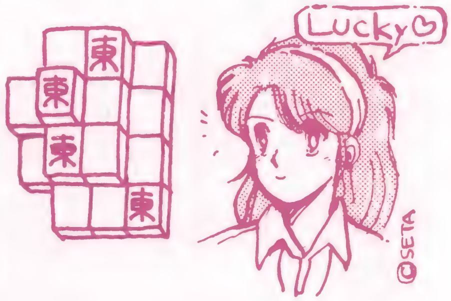
四角というのは、取れる枚数が増えるということではなく、上下1列ずつは他の列よりも枚数が多いということより、残り枚数が着実に減り、後の手へつながっていくということによる。

これは「取ることができる枚数は多いほうがよい」という、原則に基づくものだ。

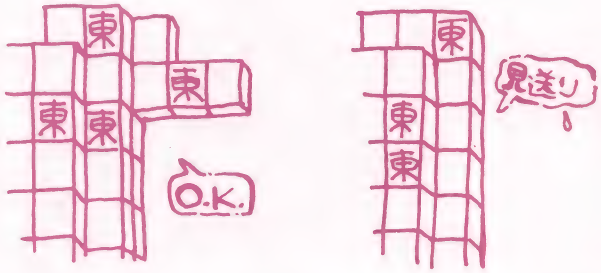


秘伝その2

「取れるものから取れ」というのは当然なのだが、ケースバイケースに対応しなければならない。
　同じ柄が4枚取れるのなら超ラッキー。最優先に崩して隠れているパイを確認して後に続けていこう。1つの柄は4枚しかないのだから、もうそのパイのことを考える必要がなくなり、大分展開が変わってくるぞ。



　では、同じ柄が3枚取れる場合を考えてみようか。
　まずは、残りの1枚が見えてない場合だが、これはムズカシイ。この対処を間違えると大変だ。
　やはり、ここは手をつけずに様子を見ていたい。下手に取ってしまいまい、後に連なっていかないというのは、手詰りの匂いプンプンなのだ。
　しかし、どうしても取らざるを得ない状況に陥ることがままある。それにどの様な対策を建てるか、これも一つの分かれ目であろう。どの2枚を選ぶかが問題だ。
　最優先すべきは、やはり後半へ手が伸びる2枚を選び出し処理することであろう。そして、秘伝その1に従っていけば急場はしのげるだろう。
　3枚でも比較的に楽なのは、残りの1枚が取れないが、見えている場合だ。
　この場合は、さほど気をくばらずに、目についたものを取ってくれてもOK。



秘伝その3

トランプのジョーカーはその名のとうり、色々なゲームにおいてまったく気がおけない。
　同様に、上海の花・四季パイも下手に取ることができない。
　この2種のパイは、時間を増やすという効果があるにはある。しかし、ある程度プレイすれば自然と取れるパイが見える様になり、手詰りが恐くなるだけなので、この効果は話からはずしておこう。
　では何故に気がおけないのであろうか。答えは簡単。同種のものなら、不特定の相手とペアが組めるからなのだ。
　よって、どうしても取らなければならない事態にならなければ、「花・四季パイはとりあえず見逃せ」、ということになる。



秘伝その4

これまでのことを肝に銘じてやってきても手詰りになることはある。そこで奥の手だ!!

「取る柄を絞る」
　先に述べたパイの種類を参考にしてもらいたい。あの分類のうちの1種を絞って、それのみを取っていくのだ。何故ならば、1種無くなることにより画面が整理され、不思議と取れるパイが見えてくる様になるのだ。

「上下のみを攻める」
　これは、とにかく面積を狭くしていく方法。
　重なっている分には、上をはがすことによって、1枚取って2枚取れるようになる、との考えによるものだ。
　特に、上下の段に同じ柄が2枚並んでいる場合は有効になるから、奥の手とは言わずにケースバイケースに使うことにより、より高い効果が得られるだろう。

「頂上を残す」
　うーん、これはヒント以上に最終兵器という感じだな。上下のみを攻めるのを、さらに極端にしたモノだ。
　秘伝その1に対して完全に背反する方法だけに、なるべく避けてもらいたい。



実戦演習だ

では、実際のモデルを使って攻略していこう。

写真①を見て欲しい。これが、今回のモデルとなった積み方だ。なかなかイヤラシイ配置になっているだろう。

まずは、秘伝その1に従いトウズ⑨を取るべきだろう。しかし、3枚出ている。この場合は、右上でも左上でも線対称ということにより確率的に変わらないので、どちらを取ってもよい。左上を、とりあえず取ってみよう。

他にペアとなっているのはトウズ②だ。左上に見えているが、他にペアがあるわけでもなく、これらを処理することで、頂上が崩せる（トウズ⑦）という点からも、このペアを選ぶべきであろう。

さて、写真②へ移ろう。

気がついたかな？ ピンズ①が取れることに。

当然にして、即処理だ。これにより、北が取れるようになるが、相棒が発に邪魔されている。では、発がすぐにペアを組めるか？ この場合は組めるので発を取り、北を崩そう。

また、この時点で問題になるのが南だ。比較的高い所に2枚あるので、とりあえず放っておくことにする。

右上の花・四季パイの並びにも気を配ろう。ピンズ①を処理することによって、出っ張ってきてしまうのだ。よって、処理すべしなのだ。

幸いにして、左下に四季パイ、左上に花パイがある。これらによって崩していこう。時間が増えるのにもったいないと思うだろうが、気にしないことだな。

その結果が写真③だ。左下が気にならないと言えばウソになるが、後半に備えるには十分合格できる陣形になっているでしょ？

では、写真④だ。

左上の風パイ3枚がウルサイ。なんとか処理しよう。真ん中の上に、西が見える。これを取るためには、1万・ピンズ⑧・花をクリアする必要がある。

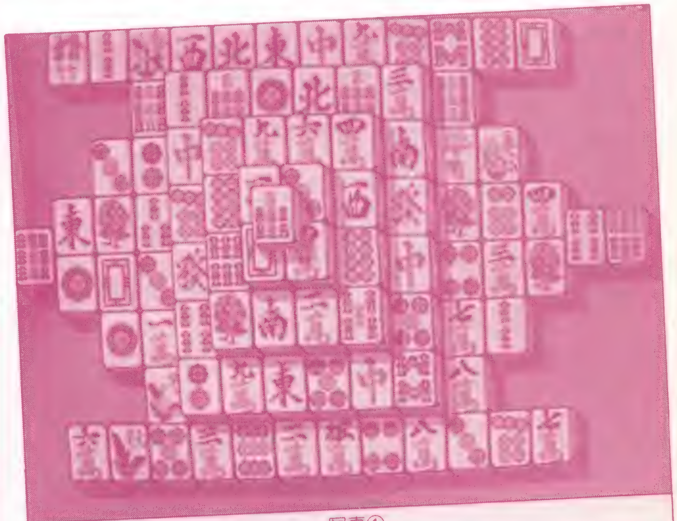
まずは1万について。

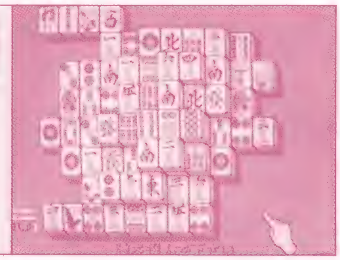
2枚取ることができる。上については3枚のっているということで、少し出っ張っている左下のそれに較べると、発展性がやや薄めであることがわかるであろう。

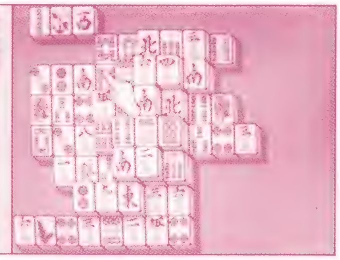
ピンズ⑧は4枚見えているということで、右下のを安心して取る。

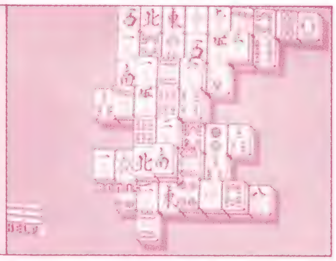
花パイはさっき処理したので、これも安心して取ろう。

一番下に、トウズ⑨が1枚だけ出ている。これはいつでも取れるので、ほっておいてOKだ。


写真①


写真②


写真③


写真④

奥付（おくづけ）

これで、一通りは説明したことになる。

あとは、君の「馴れとカンと体調」だ。

シェイシェイ。



やったぜ、「あっぱれ」。1面クリア!!


左の龍が火を吹いて…。

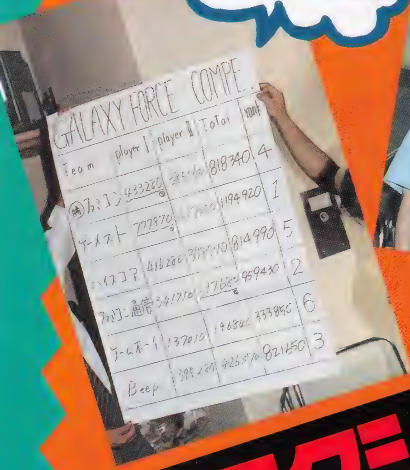

一番イヤーな手詰り。


2回も同じことすんなよお。


右の龍が火を吹いて…。

ギャラクシーフォース編集部大会

ライターは強者揃い……



















なんとゲーメスト優勝!!

即席特訓 またトックン

「なんだってボクが選ばれたの？ 確かに、7月号のギャラクシーフォースの原稿はボクが書きましたよ。だけどですよ、ゲームセンターに取材に行って、19回もプレイしたけど2面を越えられなかったんですよ。そのボクがどうして選ばれるの？」

僕（ずるずる）は発狂しました。その僕が2面以降見たこともなければ行ったこともないギャラクシーフォースに選ばれるなんて…。

「大丈夫よ。みんな同じよ。あのゲームがそんな簡単に3面、4面行く訳ないじゃない。ずる君とじいぶうと出てね」

わめいている僕の言葉は一切無視され、あっさりと担当さんのひとことで決まってしまいました。

「ウーム・ウーム」

うなっていてもどうにもなりません。さっそく神田のミッキーとか、ハイテクセガ神田店とか、新宿のゲームスポット21に顔を出し、トックンを始めました。

トックンに次ぐトックンの最中も「Beep」や「ファミ通」のライターもやっているだろうな…。そんな邪念が浮んできます。

それでも合計20回位はプレイしたかな…。

「参加することに意義あり！」

当日、編集部のメンバーはそう言って励まして(慰めて)くれました。

でるのはタメ息ばかり

いよいよギャラクシーフォース編集部対抗ゲーム大会の日(6月8日、場所セガ本社)がやってきました。選手はずるずるとじいぶう。応援団はオタヤン、漢君、下ちゃん。

「あ～あ、負けたらいやだなあ」

思わずタメ息がもれてしまうのです。特に、じいぶうは、羽田線「おおとりい」で電車を降りて、セガ本社が見えてきた時には、歩くのさえ遅くなってしまいました。

「徹夜の原稿書きで練習できなかったもん」って（ヒキョウなり）ボヤいています。

16時、ゲーム大会スタートです。セガ広報の長谷川義晃さんの大会宣言のあと、クジ引きがあり、ゲーメストは2番目にプレイすることに決定。

参加チームは、まず我等ゲーメスト、Beep、ハイスコア、(勝)ファミコン、ファミコン通信、ゲームボーイ、それぞれ編集部の皆さん。

ハッピを着たり、お守りを持ったり、いろいろと趣向を凝らしてます。

戦いすんで疲れたビー

(勝)さんから始まりました。あっさり1面クリア、2面苦戦してます…。オット死んでしまいました。なんてこと言ってる場合じゃない。次はボクなのです。

順調にスタート。惑星の中での戦い。壁を抜け、1面クリア。けっこうかせいだね。

2面突入。炎の惑星。火柱がボンボンと上がり、敵もメチャクチャ出てくる。オット溶岩の通路に入りました。なんとかダメージをくらわないようによけまくる。かろうじて2面クリア。

ざわついていた周囲が、なんか静かになった感じ。

いよいよ3面。突如として下から出てくるくせものは何なんだ!? でも割とイケそうだな。余裕の面クリ。

なんと最終面です。手の汗をズボンでぬぐい、レバーを握り直す。マイシップ発進！ 敵がクモの巣を広げた形でせまってくる。大きいヤツが来た！ ヤメテ、ヤメテ…。

あーあ、死んじゃった。終り。しかしです、終った時拍手をもらってしまったのです。

スコアは、777、870点でした。

結果は、僕とじいぶうチームが1位。賞品はセガ特製のかわいい〝ゴリラ〟のぬいぐるみでした。

疲れたビー。

ところで、ギャラクシーフォースのバージョンIIが7月初旬発売です。また紹介しますよ。

（ずるずる）

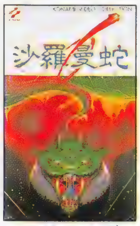
KONAMI



グラディウスII
—GOFERの野望—
●カラー/25分/ステレオ/Hi-Fi/¥3,500/VHS-V35X8249/Beta-X35X8249



コナミ シューティングベスト
●グラディウス●沙羅曼蛇●グラディウスII
●カラー/60分/ステレオ/Hi-Fi/¥9,800/VHS-V98X8250/Beta-X98X8250



沙羅曼蛇（サラマンダ）
●カラー/20分/ステレオ/Hi-Fi/¥3,500/VHS-V35X8219/Beta-X35X8219



A JAX（エー・ジャックス）
●カラー/20分/ステレオ/Hi-Fi/¥3,500/VHS-V35X8220/Beta-X35X8220

販売元・お問い合せ先 ㈱ポニーキャニオン販売
映像営業部 TEL.03-221-3131

あの興奮のバトルが
▶ビデオとなってここに◀
再現される!!



グラディウス
●カラー/20分/Hi-Fi/¥3,500/VHS-KV002/Beta-KB002/攻略ヒント解説書付き



ツインビー
●カラー/20分/Hi-Fi/¥3,500/VHS-KV003/Beta-KB003/攻略ヒント解説書付き



コントラ
●カラー/20分/Hi-Fi/¥3,500/VHS-KV004/Beta-KB004/攻略ヒント解説書付き



コナミ ベストVol.1
●カラー/60分/Hi-Fi/¥10,000/VHS-KV005/Beta-KB005/攻略ヒント解説書付き

販売元・お問い合せ先
コナミ株式会社 TEL.03-264-5678㈹



PONY CANYON
SCITRON



©TAITO CORP 1988

サイトロン 第一弾作品

タイトー「ニィンジャウォーリアーズ」ゲームミュージックファンの熱い要望に応えて遂に登場！

GSM NINJA WARRIORS —G.S.M. TAITO 1—

ニインジャウォーリアーズ —タイトー1—

6/21 ON SALE.

収録曲：NINJA WARRIORS/OPERATION WOLF/FULL THROTTLE(※) DADDYMULK(NINJA WARRIORS ARRANGE VERSION 1)
MOTHERLESS CHILDREN(NINJA WARRIORS ARRANGE VERSION 2)／RAINBOW ISLANDS　※は、CD、カセットのみです。
LP：C22B0001 ¥2,200/CD：D28B0001 ¥2,800/TAPE：25P50001 ¥2,500
初回特典：ニンジャウォーリアーズ カラーポスター（B2サイズ）

GSM ビデオ/ソフトも発売決定！

7/21 ON SALE

ニンジャウォーリアーズ/20分カラー・Hi-Fiステレオ VHS 35×1704 レインボーアイランド/20分カラー・Hi-Fiステレオ VHS 35×1705 各¥3,500

レインボーアイランド・ファミコン化遂に決定!!
タイトー社より7月下旬 発売予定!!

TAITO

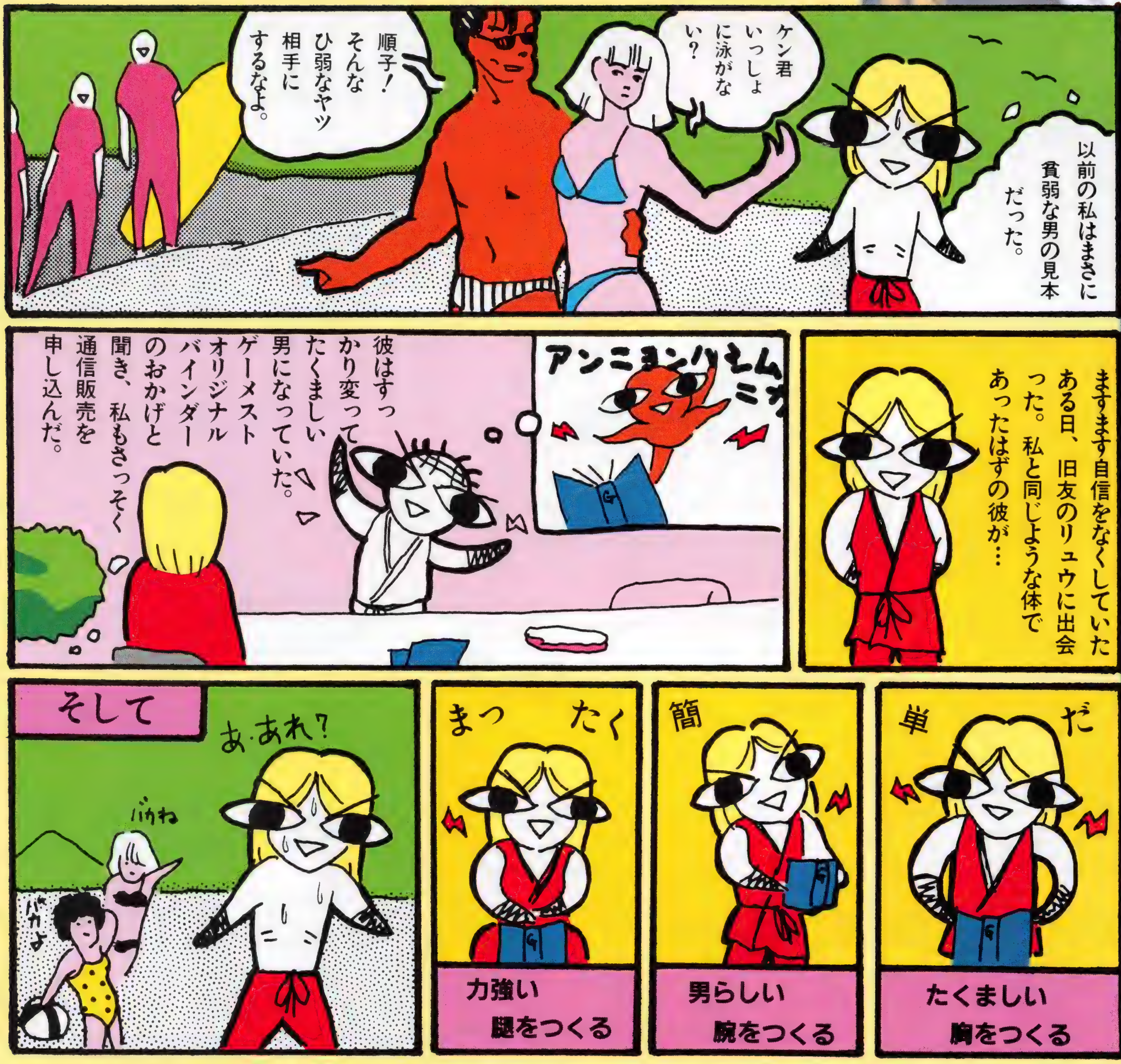
サイトロンインフォメーション

★サイトロンレーベル ファンクラブ発足のお知らせ
ゲームエンターティメントの総合レーベルサイトロンにファンクラブがいよいよ発足します。そこらのファンクラブとは訳が違う、ゲームミュージックを中心とした最新情報満載の組織です。入会費1000円＋半年会費1200円です。詳しくは、60円切手を貼った封筒を同封して右記の住所まで送って下さい。折り返し入会案内をお送りします。尚、今入会の方全員にサイトロン特製テレフォンカードを差し上げます。(7月末日まで) その他特典がたくさんあります。ゲームスピリットを持っているあなたをお待ちしています
サイトロン・アンド・アート株式会社 サイトロンファンクラブ係
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号

★サイトロンレーベルテレフォンインフォメーション開局
毎月サイトロンの最新情報をお伝えするテレフォンインフォメーションが開局します。レコードとビデオの案内やイベント情報を満載、モチロン新しいゲームミュージックもタップリ聞けますョ。皆さんお電話どんどんお待ちしています。
6/17 遂にスタート（毎月20日頃に内容が変わります）
東京 03-236-4000／大阪 06-210-9799
※電話番号は、まちがいないよう正確に

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
(株)ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5　TEL 03-221-3151
サイトロン・アンド・アート(株)
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号　TEL 03-498-7273
販売元／株式会社ポニーキャニオン
札幌支店／011-232-5151　大阪支店／06-541-1971
仙台支店／0222-61-1741　広島支店／082-243-2915
東京支店／03-221-3271　福岡支店／092-751-9631
名古屋支店／052-562-0111　ニッパンポニー／03-667-3741

SCITRON & ART INC.　PONY CANYON INC.





キミもGAMESTでたくましくなれる！

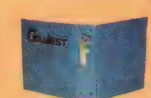
とぃーねー

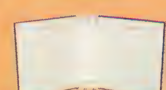
オリジナル・バインダー

せっかく集めたゲーメスト。折れ曲ったらどーしょう。破れちゃったらどーしょう、ヤギに喰われたらどーしょう。そんな想いに駆られて夜も眠れず、メシも食えず、眼窩は落ちくぼみ、ホホはこけ、生死の境をさ迷って、何とか助かって、その記念にゲーメストを買っちゃったりして最初に戻る。そんな経験誰でも1度はあるハズ。そんなあなたの悩みを即座に解消するのが、このゲーメストオリジナルバインダーです。1年分（12冊）のゲーメストを、その蒼く精悍なボディーにすっぽり収納し、文句ひとつ言一ません。「買っちゃおう！」とゆー賢いアナタは、下の申し込み用紙に代金＋送料を添えて、下記の住所宛、現金書留でレッツ申し込み！

各界著名人のコメント

JAROへの電話は勘弁してね。（丸山耕造・談）
板垣死すとも自由は死せず！（板垣退助・談）
うき（サル・談）







定価は1冊650円、送料は1冊350円、2〜4冊700円、5冊以上は850円となります。友達と一緒にまとめて買うのが買いやり方、これぞ人類英智と言っても過言ではないでしょう。

キリトリ線

※住所・氏名はペンではっきり。
※本を切りたくない方はもう1冊買いましょう。それがいい、ナーイスアイデア。なにコピー？ ぼくコドモだからわかんない。

申し込み書	ゲーメスト オリジナル バインダー	ご住所	
		TEL	☎ （ ） −
	冊	お名前	様 才 印

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル 新声社 月刊ゲーメスト読者サービス係

ゲーメストアイランド

なんだーーゾ!と

構成　御旅屋喜久
助っ人　〒ことTM

今月のボツはいやだっ!!

ゲーム大好き・女の子の悩みを聞いて下さい

☆御旅屋さん、ゲーメストの読者の皆さん、こんにちは。皆さん聞いて下さい、私の悩みを。皆さんに言わせれば「なぁ～んだ、そんな事か」という事かもしれませんが、私にとっては重大な事なのです。

私は女です。ある私立中の1年生です。ゲームセンターには、小学校の6年生から行っています。悩みというのは、私は病気で髪の毛が抜けてしまい、なくなってしまったのです(少しはありますが)。

中1の女の子の髪がない姿を想像して、笑ってる人もいるでしょう。でもいいです。慣れてますから…。

まぁ、髪がない、そのままの格好で外を出歩くのもなんですから、帽子をかぶって外に出ます。学校に行く時はカツラをかぶります。それなら「外に出る時もカツラをかぶればいいじゃないか」と言う人もいるでしょうね。でも…。これはカツラをかぶる人にしか分からないでしょう。

これが、ゲームセンターと何のつながりがあるのかというと、よくゲームセンターに入る時、じろじろ見たり、こっちを見て笑ったり、ひそひそと話したりしている人がいるんです。

もちろん「女」だから、という事もあるんでしょうが、「髪の毛」の事が大部分だと思うんです。誰だって髪の毛のない女の子に近づこうとは思いませんからね。

でも「女」だからって、「髪の毛がない」からって、一応はみんなゲームの好きな人間、ゲーマーなんでしょう。なのになんで…差別するような目で見るのですか? 何故「もうゲーセンに来るな!」とか「お前なんか、あっちに行け!」っていうような目で見るのですか?

時には涙が出てくるくらいくやしかったり、悲しかったりする時があります。私もゲーマーの仲間に入れて下さい! 私もみんなと仲良くなりたいんです…。さびしいんです! お願いです! もうそんな目で見るのはやめて下さい…。もうさんざん言われ、笑われ、見られ…。疲れました。

今まで私にとって天国のような所だったゲームセンターが、まるで地獄のような所に変わってしまいます。どうしたらいいんでしょう。髪の毛の事じゃありません。私の他にも、こういう人(髪が抜けた、というだけでなく)がいるかもしれません。そういう人達が、せめてふつうの目で見られるように…。友達ができるようになるには、どうすればよいのでしょう。

……以上が私の悩みです。普通の人にとってはバカバカしいことかもしれません。しかし、私だけでなく、他の私みたいな人のためにも、これは言わなければならないのだと思ったのです。

私の言っている事はまちがっているのでしょうか? 髪の毛がない等々の人、いわゆる「変わった人」はゲームセンターへ行ってはいけないのですか? ゲーマーの仲間には入れてくれないのですか?

御旅屋さん、教えて下さい。私にはもう「ゲーメスト」以外に頼れるものがありません。お願いです。教えて下さい! あと、PC仙台によく来る人で、私の相談にまじめに答えてくれる人。声をかけて下さい。すぐ目立つはずですから。

(宮城県　B－JAXさん)

★この手紙を見た時、私は「掲載してもよいものか」とかなり考えました。掲載することによって、逆にB－JAXさんを傷つけてしまうのではないかと思ったからです。しかし、「まじめな悩み、相談ですので、どうかボツにしないで下さい」と付記してあるのを見て掲載に踏み切ったわけです。

B－JAXさん、あなたって、とても勇気があって、しかもやさしい心の持ち主ですね。このような手紙を出せるだけでなく、同じような境遇の人のことまで心配できるなんて…。

よほどつらい思いをしているようですが、暗く落ちこんでると、余計にマイナスですよ。笑顔を忘れなければ、きっと友達はできると思います。これからもどんどんお便り下さいね。テレカあげます。

あ、それから、小学校6年の時にしっかりとした手紙を寄せて下さったでしょう。そのこともよーく覚えていますよ。どのような形であれ、心にふれた時、人は必ず信じ合え理解し合えるのだと思います。元気をだして。



⬆(石川県　表英昭君)★汗と鼻水たらすなっつーの!!　テレカあたり。

ゲームは バクハツ ダっ!!

これだけ交通も通信も
情報も発達しているのに
田舎だから
ニューゲームは入らない
と言われても納得できない
ニューゲーム直行便待ってるぜ!

——宮崎県　I・K君



←FUJITSUな男六鹿文彦君)
★ドラゴンナイトがかっこええ。

攻略記事ご苦労さまでも役に立たないボクの場合

☆1988年5月号で「はっきり言ってゲーメストの攻略記事はほとんど役に立ちません」と、嘆(なげ)いた〝じゅりけんのおやす!!君〟、私もちがう意味で攻略記事が役に立ちません。

いったいどんな意味で役に立たないかというと、どんなにすばらしく攻略をしてもらっても、ここ三重の田舎町では、ニューゲームが何故か入らないのです。これは悲しい。

ここ松阪には、いわゆるゲーセンは3軒しかありません。その内2軒はメーカーの直営店。もう1軒は…バッティングセンターの隣の小さなゲーセンです。このバッティングセンターの方はまだいいのですが、直営店の方はほとんど新しいゲームが入りません。

1カ月ほど前に、一方の直営店の方で「ABⅡがあと2週間ほどで入る」という情報が流れました。私は待ちました。雨の日も風の日も…。結局、嘘だったんですよ、その情報は。だって、今現在、ABⅡなんかないのだから。

時は遡(さかのぼ)り、1年程前の、まだ一般人がアウトランに燃えている頃のこと。私もアウトランに燃えたかった。友達もみんな燃えたかったんです。

だから私は、お店の人に頼んだんです。アウトラン、その他の都会の流行のゲーム達、第1希望から第何希望まで紙に書き、どれでもいいから入れてください、と。私はみんなの代表で、そのリスト表を出しました。

その店の人はとても親切なのですが、ゲームのことは何も知らないので、僕は「時々やってくる営業所の人に、このリストを渡しておいて下さい」と言っておきました。

月日は流れ、返事がきました。「セガとかコナミのは無理やで。入らんみたいやよ。おしかったな」…セガのが入らないのに、何故パーフェクトビリヤードやメジャーリーグがあるのやろ。コナミのが入らないのに、どうしてグラディウス等々あるのでしょう?

休みの日に、ちょっと隣の町まで、ニューゲームを見に行きました。さすが津、あるあるニューゲーム。さっそくグラディウスⅡをプレイしました。こ、これは…と思いましたね、ハイ。

この前「この半分見捨てられた様な感じの店にも、グラディウスⅡが入ればいいのにね」と話していると、1歳下の奴が「そんなん無理さ。あっちの直営店が優先さ」…事実、その直営店には、私が希望したゲームもいくつかありました。

田舎だから…なんてことありませんよね。私は、私は!信じています。ゲーム歴2年という バカ者でございますが、1年程前から、みんなの意思を代表するつもりで意見を書いた紙を提出し続けたんです。

そして今日。うれしいことに、私と同じような紙を出した人がいたらしいのです。うれしかった。1年間、他人から見ればまさにバカですが、こんなことでも続けてきてよかった、と思いました。僕と同じような考えを持っている人がいたなんて。

都会なみ、とまではいかなくても、隣の市みたいにならないかなーと思っています。地方の田舎だからってバカにしないで、セガやアイレム、カプコン、ナムコ、コナミ等々のゲームが沢山ある店を作って下さいね。

(三重県　SDI君)

★私も実家の方はけっこう田舎なので、君の気持ちは良くわかる。それにしても、同志を見つけた喜び、と言うのでしょうか、君の笑顔が目にうかぶようです。

じだんだ君の恐怖

☆それは、私が友人達と某店で馬鹿話をしている時に起きた。「ズダダダダ…」突然フロアをゆるがすような怪音が響きわたった。友人のすばっしゅが言った。「あれは何だ?」我々の目は怪音の出所を求めて、ある1点に集まった。

そこには全身をゆすり「シュッ!シュッ!」と蛇のように声を発しながら、某ゲームをプレイする男の姿があった。しばらく見ていると、また始まったのだ。彼は頭をかきむしり、ダイナミックにあの恐しい行為(地団太を踏むこと)を始めたのだ!「ズダダダダダダ…」今回のは少し長い。

我々の視線を感じると、テレもせずに立ち去った。その後も多くのゲーマーが彼を目撃しているが、最近は彼の姿を見ない。我々の態度がシャイな(?)彼の心を傷つけてしまったのだろうか?

(宮城県　E-SWAT/S-ELF君)

★無くて七癖。ズダダ君の復活を期待しましょう。



➡(大分県　たてぴーの復活君)
★2Pでやる時は認めてあげよう…。

いきなしクイズ!!

No.1

Q: [　　　　] US

ゲーム タイトルを アルファベットで 表すと 最後が「US」となる 大ヒットした シューティングゲーム名を 答えよ!!　(難易度:ノーマル)

A:おこたえ

- XEVIOUS (元祖 SOL君!?)
- GAPLUS (知的シューティング!! 君は表を使ったか?)
- GRADIUS (いまさらグラディウス。今はグラⅡ)
- DARIUS (第1回ゲーメスト大賞!!)
- その他 (-----。) RABIO LEPUS もあったな……。

(埼玉県　YSK-SHO君)

(★なるほどね。シューティング大ヒットの秘訣はここにあったのだ!! テレカあたり。㊞)

←(埼玉県　YSK-SHO君) ★テレカあげません。

3周目突入記念!!
どれだけゲーメストを持っているかクイズ

このクイズは古〜いゲーメストを持っていれば持っている程、答えがわかるクイズです。まぐれで答えが合っても自慢しない様に。

① 小僧隊ガッチョというゲームを、タイトーがAMショーに出品したことがある。

② ゲーメストNo.1、2は、本の大きさが今よりもひとまわり小さかった。

③ 山瀬まみが表紙に載ったことがある。

④ ラムネなどのお菓子をすくいとるゲームの攻略法が載ったことがある。

⑤ 裏表紙に「バトランティス」というゲームの広告が載ったことがある。

⑥ ゲーメストの1番最初の記事は、スクランブルフォーメーションである。

⑦ 某ゲーム会社には社内用バージョンというとても簡単なゲームがある。

⑧ ゲーメストのパロディ版「ケーメスト」の定価は48万円である。

⑨ 事実上、驚異現象101はNo.99までしかない。

⑩ 私、BOY小泉は驚異現象No.57の称号を持っている。

⑪ 第1回彩色コンクールに載ったハガキは17枚である。

答
①…×（タイトーではなくアイレム）　②…×　③…○　④…○　⑤…○　⑥…○　⑦…×（社内用ではなく社長用）　⑧…×（48円）　⑨…○　⑩…○　⑪…×（15枚）

全問正解…あなたは数少ない（失礼な//…㊞）人間のうちの1人です。まちがってもチリ紙交換になんか出さない様に!!

10〜7……なかなかですね。がんばって探せば、全てのゲーメストを集めることも夢じゃない。

6〜4……見どころのあるやつじゃな／　もう1度試してみんかね!?

3〜1……まぁこんなもんでしょ。これからも買い続けましょうね。

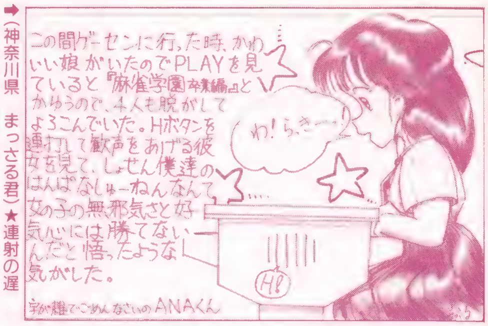
0…………あなた!!　さては今年になってから買い始めましたね。罪を償うために、山にこもりなさい／

（京都府　BOY小泉君）

★私は全問正解だ。わっはっは…むなしい…。



⬆（長野県　ひつじ君）★"あーん、待ってよー、カイー"…ギルはアーマーをつけてるので身軽ではない!?



➡（神奈川県　まっさる君）★連射の遅い私は友人に連射してもらってます…。

愛するストリートファイターよ僕は君のとりこです

☆いきなりですが、僕は「ストリートファイター」の大ファンです。16年間生きてきて、今までで1番おもしろいゲームだと思っています。プレイし始めて5カ月になりますがやっとサガットを倒しました。

最初、友人がするのを見ておもしろそうだったので1回やってみると…それはもう「麻薬」と化したのです。

うれしいことに、僕の学校の近くのゲーセンではDXタイプなので、波動拳や旋風脚が出やすいのです。発売以来、半年以上たつのに、グラIIに勝るとも劣らない人気で、並ばないとできない程です。

福岡市内でDXタイプがあるゲーセンは、私が知ってる中では3軒しかありません。（テーブルタイプも無いゲーセンを見ると腹が立ちます。）ストリートファイターの本当の楽しさは、DXタイプでプレイしないとわからないと思うのです。

オペレーターの皆さーん／できることならDXタイプを置いて下さーい!!　かなりのインカムになること間違いなしですョ。大型ゲームは㋝や㋟ばかりじゃない、おもしろいものはおもしろいのです。

（福岡県　小野昌樹君）

★㋘編でも一部では今だに盛り上がってますョ。特に2Pの楽しさといったらもう言葉では言い表わせない!!

香港からHELLO!!「電脳遊戯場」レポート

☆DEARゲーメストのみな様／　はじめまして。M／YAと申します。ゲーメストがまだ月刊になる前から楽しく読ませてもらっています。今回お手紙させていただいたのは、先日私が香港に行ってきた時の事をレポートしようと思いまして…。

まぁ、ホンコンにもあることあること、ゲームセンターならぬ「電脳遊戯場」!!　行ったのは今年の春でしたが、TIGER－SHARKこと飛翔鮫／　1作目のアフターバーナー!!　おまけにダライアスもありました!!

壁にはポスターまではってあって「RAINBOW ISLANDS　近日来!」とか書いてあったり、いろいろと笑わせてもらいました。1クレジット1HK$で約17円／　日本に比べてずーっと安かったですね!!

時間の関係で、自分は1回しかPLAYできませんでしたが、女の人がPLAYしているのが珍しいらしく、ギャラリーが寄ってきました。下手なもんで、はずかしかったのですが、むこうの人はもっと下手でした／（安心／）

サラマンダをPLAYしている男の子が、何と1面で苦戦していたので、言葉は通じませんでしたが、ゴーレムの下にまわり込むように指でラインを示すと、その通りに動いてくれて1面の壁を越えたようです。（なさけない／）

でも、全世界、どこでも日本のゲームを楽しんでくれているゲーマーがいるのはうれしい限りでした。「あの少年早く1周できるといいなー」と思いつつ、日本に帰った私でした。

（三重県　M／YA／さん）

★うーむ、海外かぁー、と旅行パンフをながめ、ため息をつく私であった…。あーあ、五大湖でブラックバス釣りたいナ!!



⬆（石川県　ハリケーンSF君）★ナムコがまたしても生み出した女性キャラ。はたして人気はいかに!?

ゲームの世界

ふれあい

文部省の「校則見なおし」の動きを君は知っているか!? 生徒の自主性を尊重しようとする動きが少しずつ出ている。君の学校の校則はどんなものだろう? 一度話しあってみたいと思うのだが。

ギャラクシーフォースが新聞に載ったぞ!!

☆初めてお便りします。というのは、静岡新聞の5月16日(月)朝刊の記事を報告したかったからです。

記事そのものは体感ゲームの紹介で、ゲーメストに載ったとかいうのなら別にどうという訳でもないのですが、新聞にこのように大きく載ったという事実がとても嬉しかったのです。とにかく、この記事は、ゲームセンターを知らない人をゲームセンターへ引き寄せるのに充分ではないでしょうか。

僕は、かねてからゲームセンターと遊園地が同じ要素をもっているのに「遊園地はよいが、ゲーセンはだめ」という風潮を疑問に思っていました。しかし、この記事にも載っているように(小さくて読みにくくってゴメン…㊗)ゲームセンターはレジャー化してきたと思います。みんなでワイワイやりながら、いろんな世界を体験していく(バイド帝国とか第4帝国とか)イメージになりつつあると思います。

P・S どうしてアーケードゲームのTVコマーシャルって無いのでしょうか(ファミコンはあるのに)? そりゃぁ「最寄りのゲームセンターに一斉入荷!」みたいにはいかない(特に大型筐体は)けれど…「グラディウス、サラマンダ…そして今、全国7000万人のファンのLOVE・CALLに応えて、ビックバイパーの闘いが再び始まる…グ・ラ・デ・ィ・ウ・ス・II……♬チャラララ〜」なんてブラウン管に流れたら、カルシャーショックものです。

実際、アーケードゲームの超進歩を知らない家庭用TVゲームユーザーにとっては、ビックリもんだと思うのですが。とりあえず(一番やりそうな)コナミさんを挑発してみるか…もとい、相談してくれませんか? あわせて各メーカーさんに「テーブルゲームを軽視しないでください」と伝えてください。

(静岡県 R・I・P君)

★わざわざ新聞掲載紙を送って下さってありがとう。ほんとうにPRって大切だと思います。メーカーの皆さんも段々気がついてきていると思いますよ(だと、いいな)。


ヤングワールド
操縦席はスリルの連続
体感ゲーム静岡に登場
揺れや傾き、画面に連動

ゲームだからカッカするのも分かるけど心のゆとりもほしいな

☆今日、大阪梅田の某ゲームセンターで「ファイナルラップ」をプレイしてきた。そこはDXタイプが3セット(6台)つないであって、僕はマルボロ(赤と白)、彼はCAMEL(オレンジ)でプレイしていた。もう1人マルボロがいたけど、競いあいは僕と彼になっていた。

4周目のカシオトライアングルの手前で、追ってきた彼に僕が車を寄せた。彼の車は止まり、僕はギアをおろした。

彼はまだプレイ中の僕の所へ来て怒った。「いいかげんにしろ! お前の為に100円捨ててるんじゃないんだぞ!!」といった様なことを言って、座っている僕の胸ぐらをつかんだ。僕が「何が?」と数回聞き返すと、(半分わかってはいたが)ぶつけられた事を怒っているようだった。

その時は、どうして今にも殴らんばかりに怒っているのかわからなかった。とりあえず「ごめんなさい」と謝って、別々に外へ出たが、なんとも気分が悪かった。彼もそうだったろう。

僕はいつも楽しんでいればいいと思っていたし、ぶつけられても怒ったことは無い。むしろ慣れてくると、そこらへんの掛け引きがおもしろかった。

腹を立てる奴がいるなんて考えてもみなかったが、彼がもしも少ない金を出して1人でタイムを縮めているとしたら、とてもすまない事をした気もする。もう終わりそうな時に邪魔をされたんだから。

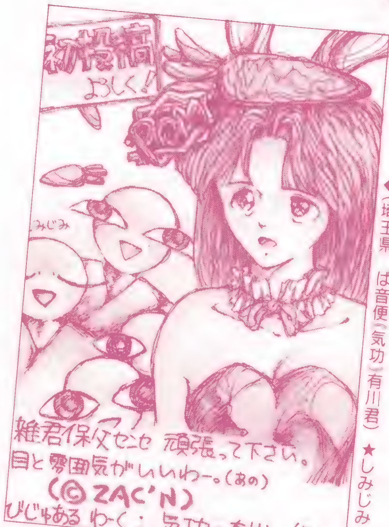
こういう事はみんなも注意してほしい。でも、100円で殴りあったりするのはよそうね。あまりにも心が狭いじゃないですか。

どうせ怒るんなら、彼の様にはっきり言ってくれる方がいい。ボソボソ言ったり、ガン飛ばしたり、暗くなるようなことはやめようね。

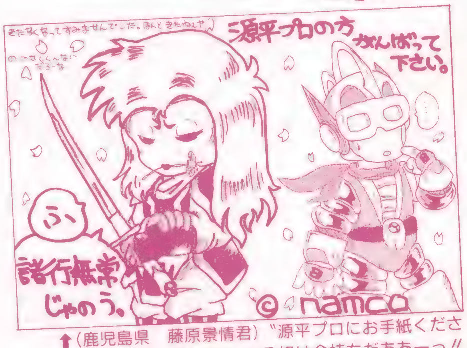
みなさんの意見はどうでしょうか。

(兵庫県 GUNBOY18歳君)

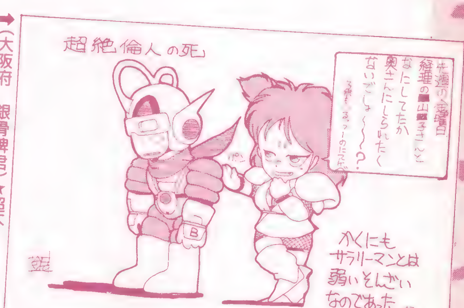
★レースシミュレーションなんだもの、アクシデントはつきもの。少しのことで怒るのはよしましょう。ゲームはあくまでも楽しく…ですネ。



⬅(埼玉県 ぱ音便〈気功〉有川君)★しみじみ…。



⬆(鹿児島県 藤原景情君)"源平プロにお手紙ください"のメッセージを知ってる奴は金持ちだああーっ!!



➡(大阪府 銀骨牌君)★超不倫人かあー!! テレカあたり。

こちらこだわり派

違った立場から
ものを見ると
新しい発見があったり
世界が広がってみえるね。

泡の発想の偉大さを改めて知った私です

☆私は三重県に住んでいる高2の女の子です。このポスターは、学校の生徒会役員選挙のものです。「何だぁ、ただの選挙ポスターか」などと言わずによく聞いて下さい。バブルボブルに関連のある話ですから。

私のクラス（当時高1）ではMさん（MTJさんではない）が立候補しました。この時私は応援者からポスターを依頼され、幾枚かはバブルボブルやレインボーアイランドのネタで描き、校内に掲示しました。

友人や同級生はこれを見て「わー、誰!?」「わーお、かあいいー!」「泡がきれいね」などと言い、ポスターはもろにうけてしまったのです。

しかし、私には、ポスターに描いてあるバビーとボビーでうけたのか、泡でうけたのかははっきりしませんでした。そこで私は、ゲーメストのバックナンバーを開けて、「バブルボブル…泡の発想と隠しコマンドの謎」のページを読むことにしました。



「まず見た目のイメージとして女の子がパッと見て喜ぶ物は何かということで、女の子が漫画で描いたりする物を100以上挙げたわけなんです。で、その中に『泡』が出てきたんです」

これは、バブルボブル開発者のMTJさんがゲーメスト（'87年4月号）の中で言っていた話の1つです。このコーナーを読んで、MTJさんが女の子に視点を合わせて「泡」を発想したことを知り、私は感動しました。

投票が行われた結果、Mさんはおしくも次点になりました。しかし、今になってこのことを考えると、1年生ながら当選した2年生に9票の差に追いつきかけたMさん。何だか「泡」1つで1票の重みが感じられるように思うのです。

今、私は電車内で考えています。MTJさんの思想としての「泡」が、ゲームに関係なくても女の子に喜ばれていることは、この話が証明になると思います。バブルボブルはアーケードはもちろん、FCやMSXでも実際に女の子の人気があると思います（私はMSXのB・Bをクリアしてます）。

1つだけ言うのを忘れましたが、私が通っている学校は女子校なんですよ。

（三重県　緑七辻さん）

★女の子にも（と言うよりは女の子に）楽しんでもらおうとするMTJ氏のアイデアはすばらしいものですね。ペアで、または女の子同志で2Pをキャーキャー言いながらやっている姿は、今でも見かけますからね。

早すぎる攻略って問題ですよ ゲームの楽しみが薄まります

☆僕はゲーメスト7月号を見てすぐ思いました。攻略が早すぎると。特にグラディウスIIがそうです（人気があるのは認めます。僕も好きですから）。まだ発売されて2、3カ月というのに、もう2周めの4面まで。しかも完璧すぎるほどに攻略されていました。

確かに、あれがすぐに役立つという人もいるでしょう。でも、それは少数の人達です。ゲームを愛する人の中では、上手い人より下手な人の方が多いと思います。あれだけ人気があるゲームだけに、もうあそこまで攻略されてしまうと、やる気をなくす人も多いのではないでしょうか。

グラディウスIIの面白さの中には、先の面を見る、ということもあると思います。誰でも高速スクロールの面や、ボスキャラ総出演のところを見た時はびっくりしたのではないでしょうか。

攻略法も自分で考え、自分で見つけ、それで難所をうまく抜けたときの感動は、口では言い表わせない程だということは、皆さんよく知っていると思います。全ての人がゲーメストの攻略法を使ってクリアしたら、その人それぞれの持ち味もなくなり、同時にそのゲームの様々な要素も意味をなさなくなります。ギャラリーがつまらなくなるだけでなく、そのゲームを我が子のように思って開発した開発者や、ゲームそのものも悲しんでしまいます。

攻略法の効果はプレイヤーが助けられるという事です。それともう1つ。難し過ぎるという理由からあきらめてしまったゲームに新たな希望―再挑戦するチャンスを与えてくれるという利点もあります。（現に僕も古いゲーメストを読み返したのがきっかけで、今だにR-TYPEに燃えています。）

いい攻略の例は、あああるじいぶうさんのグラディウスでしょう。（僕も「よくやるなァ」と思いますが、うっとおしいと思ったことはありません。）また、コンプティークのHOW TO WINなんかは、すごくいいと思います。

前にゲーメストで「隠しコマンド等はよく検討してから公表している」とありましたが、攻略法も同じです。だから、もう少しよく考えて、ゲーメストが単なるゲーム攻略本とならないようにしてください。

（埼玉県　A・S君）

★有益なご指摘ありがとうございます。攻略記事はいろいろな制約・条件の下で書くことが要求されますが、それにしても…。役に立って、しかもゲームを面白くするような記事でなければいけませんね。ガンバリます。



⬆（東京都　高田昌明君）
★すでにダメージ片腕分…。



⬆（兵庫県　七瀬将斗さん）★どういうつながりがあるのかは少し理解に苦しみますが…?



⬆（兵庫県　さーむら君）★偽のENDINGの方が笑えるって!?

パロディゲーム 大集合

パロディは対象が大きければ大きい程やりがいがあって、おもしろくなるんだ――と雑君保父先生も言っている。それでは一発大物ねらってみますか!!

君は教師だ、叩けよさらば不良学生の心も開かれん

桜中学きんぱちくん

by ヘクノスジャパン

☆きみは都立桜中学校の3年B組の担任、坂本金八だ。このクラスは事件が多いぞ。浅井ゆきのが子供をつくってしまったり、いじめや自殺騒動もときどきある。数年後には松浦さとると転校生の加藤まさるが、他校で不良グループと一緒になって暴力事件を起こしたりする。

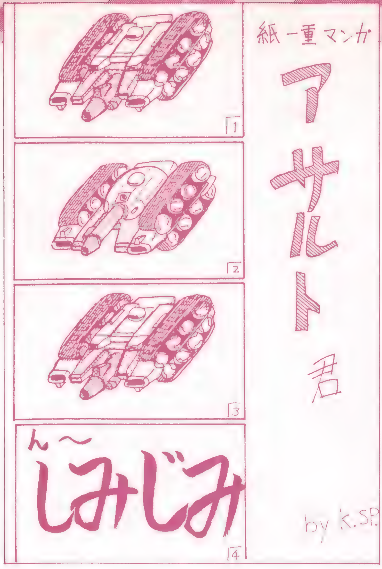
だが、それらの事件を怖れてはいけない！　こちらが心から接しようとすれば、生徒は必ず心を開いてくれるのだ。頑張って子供たちに「愛」というものを教えてやって欲しい。それが教師の仕事なのだから。

すべての事件が終わると、感動の卒業式だ。加藤の「俺は腐ったミカンじゃねぇ！」という音声合成に涙して欲しい。

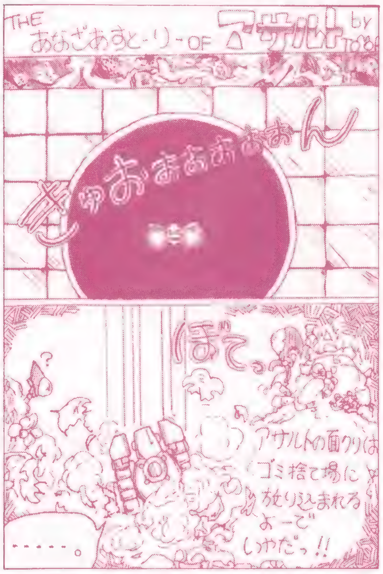
全国の教職員の方々や高校受験を控えた人にどうぞ。

（兵庫県　能転樹君）

★たの○んトリオ（今はほとんど死語ですなぁ）や三原○子を生み出した名作。君もプレイする!?　しかし、ゲーム内容が全くわかんないんですけど？　竹だよ。



←（青森県　石原☆けえいSPL君）
★しみじみ…ごろごろ…しくしく…。



↑（沖縄県　TOMO・P君）★あんな感じで放り出されて、乗ってる人は大丈夫なのでしょうか!?



↑（福岡県　B.）★うぷぷぷ…!!　気色悪…。テレカあげよー。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

知らなきゃバカにされます

芸夢界パロディ短編集

☆サンダンブレッド
サンダーブレードをプレイする前に必ず食べておきたい、酔い止め入りの3枚重ねパン。

☆アッパー
アッポーの第2弾。ただトラックボールをひたすら回し、あるマラソンランナーを優勝へ導く体力派ゲーム。

☆スーパー魂斗羅
コナミ直営のゲーム専用スーパーマーケットのこと。

☆ファイナルラップ
ナムコ直営のスーパーマーケットの「スーパーパックマン」にしか置いてない、最高級サランラップのこと。

☆ストレートファイター
ストリートファイター開発時には、主人公の彼はストレートしか打てなかったので、こんなまじめな名であった。

☆チェルノブ
俗にいうチェルネンコ書記長のおなら。

☆グリーンベロー
かつてグリーンベレーと呼ばれる男達がいた。彼らの食事はいつもメロンシロップたっぷりのカキ氷。彼らの舌はいつもグリーンであった。（なんのこっちゃ…）

歌劇(オペラ)

君こそゲーメスト

by クイトー

☆あのクイトーからマイク付き筐体のNEWゲームが発売される。その名も「歌劇(オペラ)」!!

平和主義のあなたは「過激座」の9人の団員と一緒にオペラを演じなければならない。相手は元歌手や元ボクサー、元ヤクザや過激派の一味の1人だった団長などである。

このゲームは、相手より美しくおどれば面クリア。しかし、おどるだけではクリアは出来ない。実は30秒ごとにマイクに向かって大声で歌わなければならないからだ。しかも、歌の自動採点機能もついて、100点満点中70点以上を取らなければ、その場でゲームオーバーとなる。

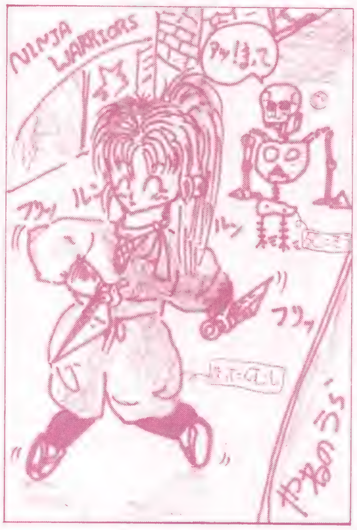
歌がうまく歌えたからといって安心はできない。相手はすれちがいざまにパンチやケリなどを入れて、あなたを気絶させようとするからだ。そういう場合には、大声でマイクに向かって叫ぶと、相手の動きをほんの一瞬だけ止めることができる。

8人目の相手をクリアすると、団長と演ずることになる。団長は爆弾を使ってくるので手強いぞ。

気絶させられたり、ステージから落っこちたり、死んでしまうとゲームオーバーになる。さぁ、君は「花形」になることができるか!?

(秋田県 県立Y高校理工部員NAR君)

★歌の自動採点機は実際にはあまりあてにならない(本物の歌手が歌っても悪い点が出ることも…)みたいなので、(全然理由になってないけれど…)ゲームとしては今1歩。梅ですよ。



⬅(富山県 高政明君)★なんて薄情な女…!?キャピキャピ…。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

☆ヨーアルカンフー

イーアルカンフー第2弾。最近よくあるカンフーアクション芸夢。おもしろくない。

☆シルクワーム

伝説の絹でできた大ミミズのこと。シルクロードにのみ生息すると言われている。

☆コンチレンタルサーカス

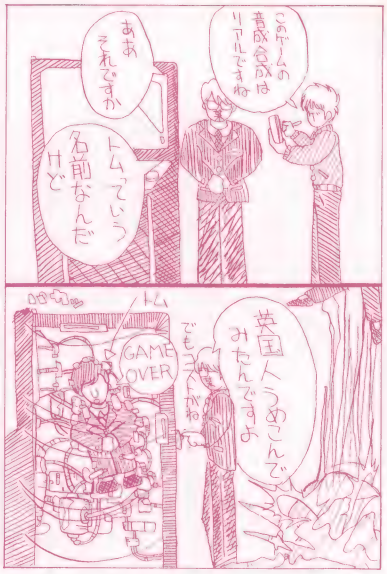
何故かタイトーから発売される、サーカスチャーリー第2弾。「コンチワー、レンタルサーカスです!!」とサーカスを行商してあるくサーカス団長の涙をさそう芸夢。

☆一気

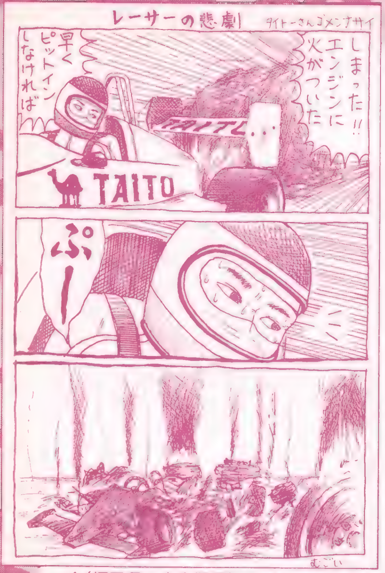
一揆ではない。ただひたすら連射あるのみ。とにかく速くビールを飲みほす、体力派芸夢。

(埼玉県 久美さん美人君)

★と、まぁこんな調子で37個もパロってくれたわけだけど誌面の都合上、一部だけ紹介。今後はパロゲー短編集も新分野になるかもね。新しい評価として「松」の雑君保父のサイン色紙を強引に送りつけます。いらないと泣き叫ぼうが送りつけるゾ!!



⬅(沖縄県 KANTO君)★さあ、このゲームの寿命は何日かなー。



⬆(福岡県 安全靴君)★ガスもれ注意!?

めっせーじ ふろむ おたやん

★今月は皆さんに伝えなければならない事が幾つかあるので、ちょっとお耳を拝借。

〈その1〉 NEW デザインテレカ用イラスト大募集!!

●読者プレゼント用の「ゲーメストアイランドオリジナルテレカ」も、そろそろイメージチェンジの季節。ということで、新しいテレカ用のカラーイラストを募集します。

〈要項〉

○ビデオゲームに関するカラーイラストであること。

○ハガキ又は同サイズの紙に描くこと。

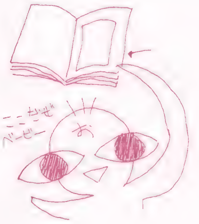
○未発表のオリジナル作品であること。

○できるだけカワイイ女性キャラの方がいいゾ!

優秀作5点には、それぞれ賞金1万円と、そのテレカを進呈!! 〆切りは8月末日。発表は11月号のこのページで。レッツトラーイ!!

〈その2〉 新コーナーのお知らせ

ゲーメストの柱(両ワキの空白)がもったいない。ヤギに食われたらどーしよう…と心配で夜も眠れないアナタ、毎号々々ボツで悲しんでるアナタ、私は救いのカミとなってあげよう…というわけで新コーナー「アイランド出張所」が始まるゾ!! お便りの内容は自由。さみしい本の空白部分を、HOTでテッコンキンクリートなスペースにする楽しいモノを待っている!! 投稿の際はアンケートハガキを使ってね。



〈その3〉 またまた不手際 テレカ当選者へのザンゲ室

生まれてきてすみません…(©コージ苑のダザイはん)どーせ私は愚か者でございます。しくしく…。本っ当ーにゴメンナサイ。先日、今までのお便り全てを整理していたら、テレカ当選者のお便りが大量のボツハガキの中にまぎれこんでしまったのです。そのため、半年ぐらい前からのテレカ当選者の住所がわからなくなってしまったのです。本当に申しわけない!! 「まだテレカが届かないよー」という方、ぜひとも㊒の「おたやん何やってんのよう、全くう!! あたしはテレカを待ってたのよ」係まで連絡下さい(平身低頭の㊞……)。

〈その4〉 ビデオゲームに関する懸賞論文のお知らせ

●あのコインジャーナルとゲーメストが協力して、ビデオゲームに関する懸賞論文を募集するゾ。くわしくは88ページを見てね。

ご商談コーナー

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
　なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。
　当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。
　掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、また業者の方の御利用はご遠慮下さい。

どんでらば or いすてらが

景気はどうですか？（青森県弘前の言葉＝ハイテクセガ弘前・金崎さん提供）

▼売ります▲

☆ビデオゲーム基板、サイドアームズを適価で売ります。同等の物との交換も可。希望価格を書いてWハガキで。
（〒989—61　宮城県古川市千手寺町1—3—6　中村健二）

☆ビデオゲーム基板、ディグダグを5、000円、グロブダーを6、000円、忍者プリンセスを7、000円で売ります。まとめて買ってくれた方には、サラマンダポスターと、アサルト、グラディウスIIの業務用パンフを差し上げます。他の基板との交換も可。60円切手同封で。
（〒805　福岡県北九州市八幡東区桃園2—9—20　田中大輔）

☆ゲーム基板、グラディウスを2〜3万円で売ります。（送料そちら）希望価格を書いてWハガキで。
（〒316　茨城県日立市諏訪町4—9—16　佐藤潔）

☆PCエンジン用ソフト、R—TYPE I を2、000円、妖怪道中記を1、500円、ビックリマンワールド、ネクロマンサーを各1、000円で売ります。まとめて買ってくれたら安くします。Wハガキで連絡を。
（〒654—01　兵庫県神戸市須磨区竜ケ台5—18—2—1110　木津英巳）

☆パソコンX1（CZ）と純正シングルディスク、X1用ソフト、ザナドゥ1、2、イース、ハイドライドII、軽井沢、全部あわせて3〜4万円位で売ります。（バラ売可）あるいはPCBのアーガス、ハレーズコメット、イシターの復活と交換します。とりあえずWハガキを。
（〒300—23　茨城県筑波郡伊奈町青木88　宇津英治）

☆ファミコンのディスクシステムとカード2枚に専用アダプターをつけて4、000円で売ります。Wハガキで。
（〒359　埼玉県所沢市和ケ原3—268—23　高浜吉隆）

☆ゲームミュージック、セガVOL1〜3、コナミVOL4、アイレム、SNK、すべてCD、各1、500円以上で。
（〒461　愛知県名古屋市東区大松町5—16　中島圭一朗）

▼買います▲

☆ビデオゲーム基板、ライフフォース、ドラゴンスピリットなどを安く売って下さい。他のゲーム基板も買います。筐体（18インチ）も安かったら買います。まずは往復ハガキで連絡を。（完動品に限ります）
（〒791　愛媛県松山市谷町68—5　重見恭匡）

☆ビデオゲーム筐体を安価で譲って下さい。1番安く譲ってくれた人には、X1—Fモデル10本体（完動品）をさしあげます。希望価格を書いてWハガキで連絡して下さい。
（〒194—01　東京都町田市鶴川5—4—3—304　川本直貴）

☆ゲーメスト創刊号〜NO.9とNO.12、NO.13（なるべくきれいなもの）を、ずうずうしいですが、なるべく安く譲ってください！　なお、1番安く譲ってくれた人にはセガマークIII用ソフト、青春スキャンダルとスーパーワンダーボーイをさしあげます。
（〒510　三重県四日市市稲葉町4—30　中浜アパート5号室　畠野和彦）

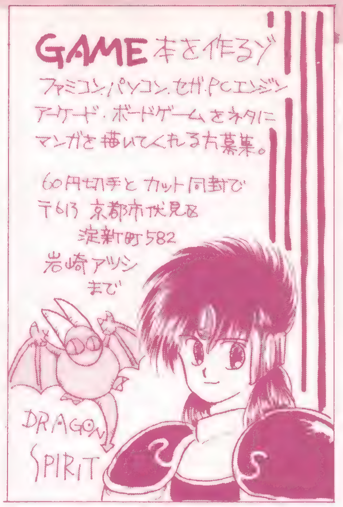
☆セガマスターシステム（カセット付き）を5、000円以下で買います。1番安く売ってくれた人にはファミコン本体＋ドラクエIII＋女神転生、その他のカセットをさしあげます。価格とカセット名を書いてWハガキで。
（〒729—26　広島県豊田郡川尻町2378の202番地　津田修二）

▼その他▲

☆島根県の人で一緒にゲーセンに行ける人（女性も）、お手紙下さい。必ず返事出します。
（〒699—04　島根県八束郡宍道町宍道553—2　小林良介）

☆ビデオゲーム基板、源平討魔伝を、あなたの飛翔鮫、エリアンシンドローム、ファンタジーゾーン、1942、沙羅曼蛇のどれかと交換してください。連絡はWハガキで。
（〒193　東京都八王子市寺田町432　グリーンヒル寺田100—207　今井礼理）







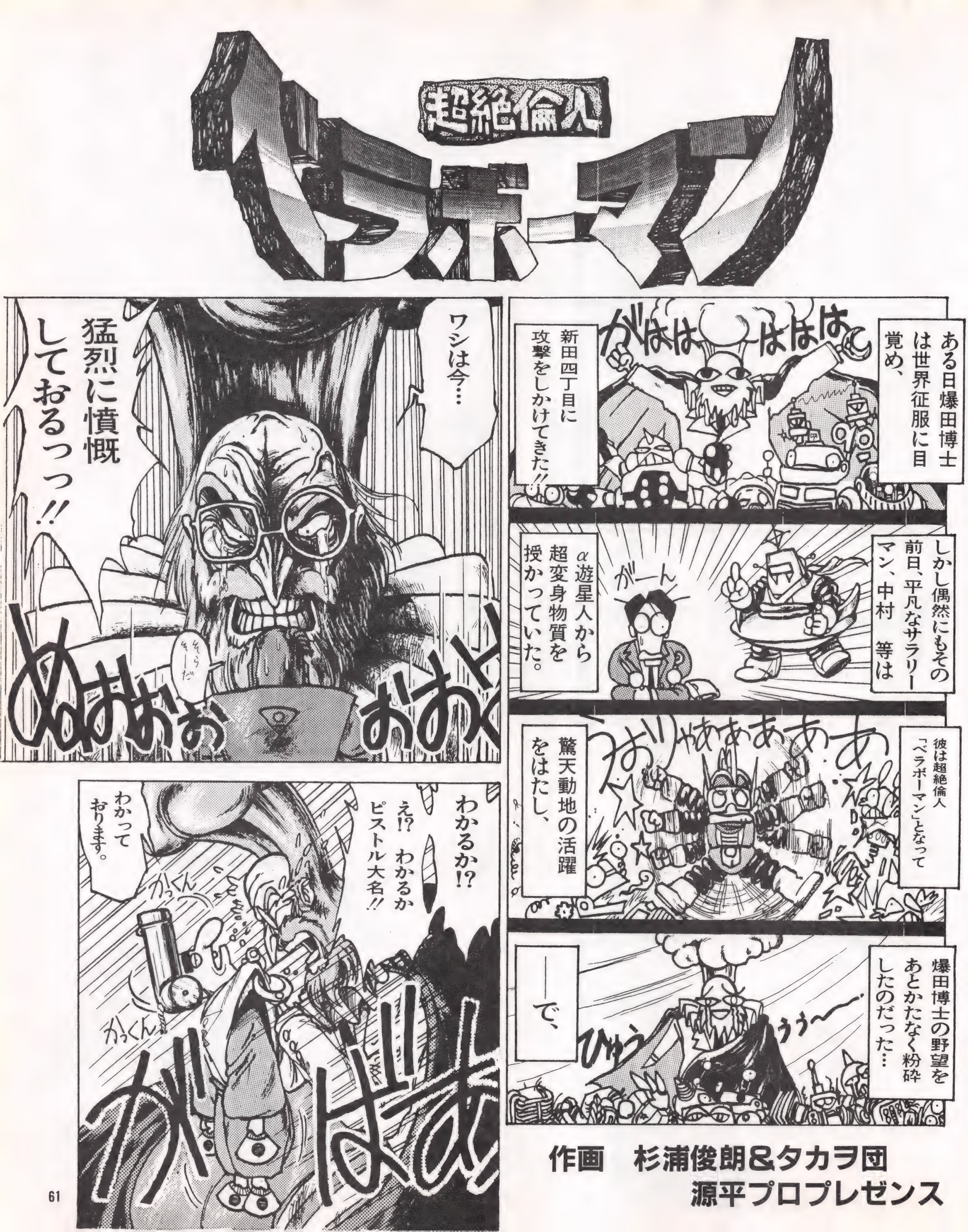


お便り待ってま〜す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係



作画　杉浦俊朗&タカヲ団
源平プロプレゼンス


すでに豪の者を集めておきました…
ほれ
さて、上様に一つ芸でも見せてやりなさい。
……
こく
おおっ!
おおっ!!
おお〜っ!!
いいっ! これいい
お気に召されましたか
出撃じゃ!!
草の根わけてでもベラボーマンを見つけ出せ!!


よくきた!!
わーっ
キャー
にげる奥さんっ
ぎゃーっ
わー
どっ
ベラボーマンとおぼしきやつは、老若男女を答わず死刑にしろ!!
おおせのとおりに…
おい、お前べらぼうまんだろ。
いっいえ、私はただの中村です…
だろ
ふム、いってよし!
つぎ!!
さくっ



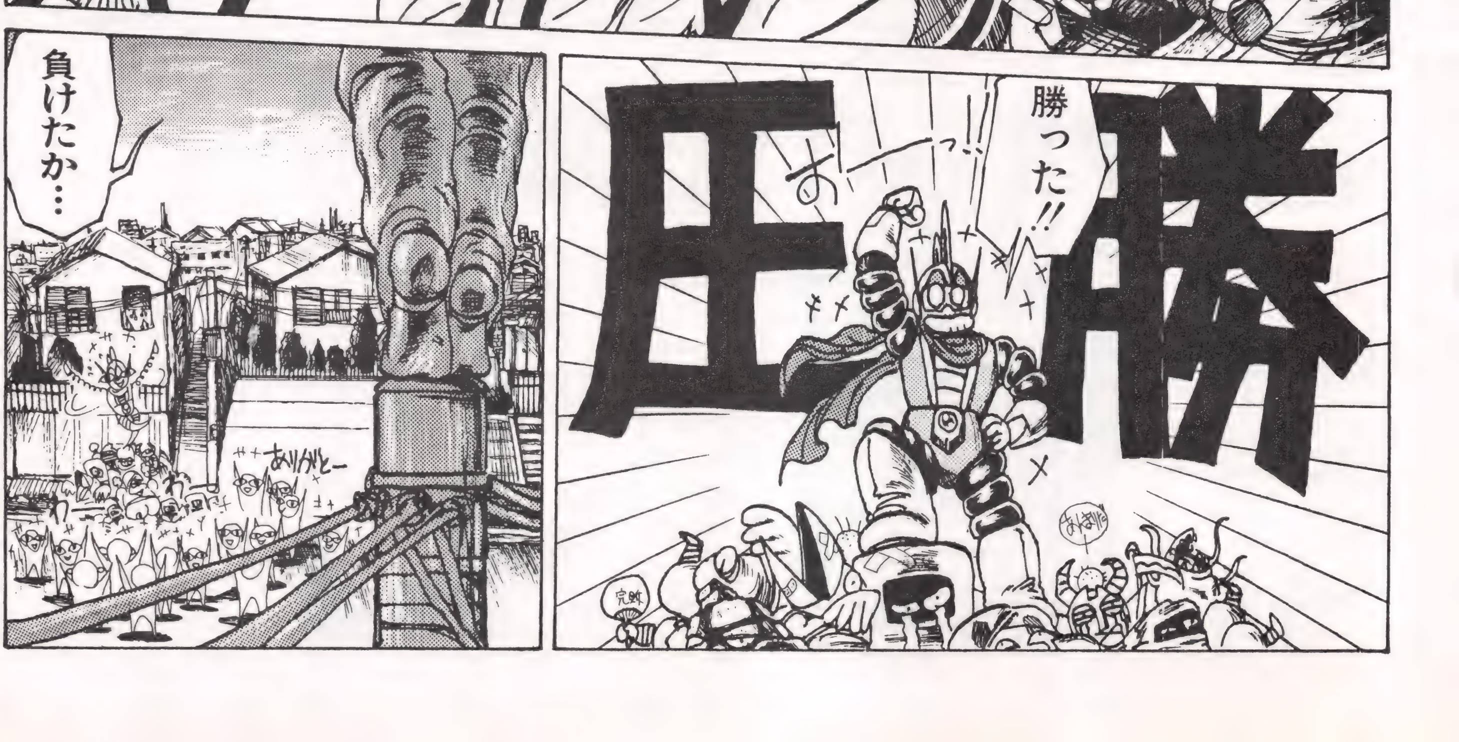
中潟…レコードもビデオも期待してちょんまげ♡

杉浦…とりあえず疲れた…ご感想まってます。

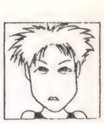

!!
ぽわーーーーん…
あははははは
ははははは
ケケケケケ、オレは踊りながら、水牛の首をねじ切ることができるのだ。
貴様の首などひとひねりよ。
な
くす
死ねいッ!!
ヒハハハ
がっちり
取った!!


ぺったん
は
いたぞ、ベラボーマンだ!
殺せ!!
死刑にしろ!!
ベラボー快進撃っ!!
くそっ人数が多すぎる!!
むん!!
ゴゴゴゴゴゴゴ





タカラ団…ベラボー奇跡の復活だぜ！　ヨロシク！



大久保…俺がベンジャミンだ！ 横浜の7th
アベニューで8月8日ライブやるぜ！





高橋…ピストル大名は私の青春でした。

①タイトー提供地獄めぐりポスター（20名）



②タイトー提供功里金団ポスター（20名）



③セガ提供ギャラクシーフォースポスター（10名）



④カプコン提供ロストワールドポスター（10名）



⑤ポニーキャニオン提供グラディウスビデオ（VHS・3名）



⑥ポニーキャニオン提供シューティングベスト（VHS・1名）



⑦ポニーキャニオン提供ニンジャウォーリアーズレコード（5名）



GAMEST 8月号 プレゼント

プレゼント希望の人は

7月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキにプレゼント番号を記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

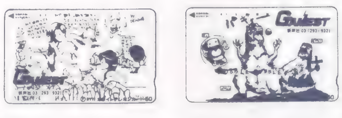
◆締め切り――7月31日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表―ゲーメスト8月30日発売10月号誌上にて発表。

⑩アミューズビデオ提供ソフトセンサーランプ（3名）



⑧ゲーメストオリジナルテレホンカード（5名）





⑨毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組・10名）

当選おめでとう
6月号当選者発表

ゲーメストオリジナルバインダー
（青森県）木島智
（宮城県）永井博明
（山梨県）山口光正
（群馬県）近藤和紀
（〃）福島敬介
（茨城県）佐藤好実
（〃）土田正樹
（〃）菅野光久
（埼玉県）榎本雅陽
（〃）片野正人
他90名の皆様

R―TYPEビデオ
（北海道）高橋史一
（岩手県）石田哲也
（茨城県）佐藤誠
（大阪府）成田三千代
（兵庫県）石井晋

グラディウスⅡポスター
（北海道）佐藤正敏
（宮城県）鷲尾正浩
（栃木県）富永和伸
（埼玉県）竹内学
（東京都）相澤秀紀
（新潟県）笠原安弘
（〃）山田博
（富山県）中土和徳
（滋賀県）朴木敬育
（大阪府）田中勝
（京都府）飯田栄二
（〃）吉田典央
（島根県）深津紀富
（山口県）村岡将和
（宮崎県）上山孝行

アサルトポスター
（北海道）山田真也
（栃木県）小川忠善
（東京都）南條一治
（〃）狩野博史
（新潟県）田木健一
（兵庫県）三溝富清
（島根県）原和彦
（岡山県）曽和貴信
（広島県）笠井浩二
（〃）村瀬志朗

GMOポスター
（北海道）菅原基弘
（〃）山崎幸太
（宮城県）小林忠和
（千葉県）大久保勉
（東京都）塚田真盛
（〃）竹本和広
（大阪府）能勢真介
（〃）池尻大作
（兵庫県）山本真司
（福岡県）柴田洋一
他10名の皆様

データイーストGMレコード
（北海道）工藤信太郎
（群馬県）木村彰宏
（奈良県）山本靖彦
（岡山県）中田史宏
（福岡県）藤永健市

F―1ドリームチェッカーフラッグ
（東京部）竹内正也
（奈良県）荻野博文
（山口県）村田武夫
（〃）山村泰久
（宮崎県）牧野耕輔

ギャラクシーフォースポスター
（埼玉県）田辺敏章
（東京都）竹内雅彦
（長野県）篠原実
（石川県）清水英樹
（大阪府）中井喜崇
（奈良県）岡田浩司
（鳥取県）尾脇博之
（長崎県）北原通正
（熊本県）深沢望
（沖縄県）城間哲次

㊙生写真
（秋田県）渡辺正義
（宮城県）槇誠意
（栃木県）藤田雅史
（静岡県）金子貴洋
（〃）山泉雅也
（岐阜県）安藤幸二
（石川県）四尾峰丈
（三重県）伊藤雅俊
（兵庫県）高橋巧馬
（高知県）田井洋次

ペットウォッチ
（東京都）飯塚誠一
（宮城県）船本隆
（福岡県）廣田稔久
（沖縄県）末吉圭

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（埼玉県）南雲公二
（新潟県）鷲尾直広
（長野県）中野聡
（大阪府）田中聡
（大分県）竹下京志

コンチネンタルサーカスポスター
（北海道）中居隆宏
（千葉県）堀口和重
（東京都）早川博史
（静岡県）中村尚詳
（〃）堀籠一毅
（島根県）臼井政昭
（愛媛県）安田耕一
（福岡県）仁藤佐康宏
（熊本県）松本和大
（鹿児島県）園畠健一郎

カプコンGMレコードVOL2
（茨城県）勝村英史
（東京都）川名浩子
（奈良県）有吉誠
（広島県）垣添勇介
（山口県）松沼裕恭

カプコンGMレコードVOL3
（北海道）渡辺喜昭
（〃）吉田篤史
（長野県）高木哲也
（長崎県）内田弘樹
（熊本県）大野純之祐

すべてのゲームが2回とメダルが200円分無料サービス

ミッキー

高な東京都心ドまん中、なんと1ゲーム オール50円!!


ギャラクシーフォース。いやー並んでます。ボクだってやりたいよ。

「ギャラクシーフォース」がなあ〜んと50え〜んだ!!

入口に入ったら、いきなり2階に行ってみよう。な、なんとあのセガの巨大宇宙船〝ギャラクシーフォース〟が、ド、ド〜〜〜ンと置いてあるのだ。

1プレイ300円、2プレイ500円と巷で騒がれているギャラクシーフォースが、たったの50円なのだ!! 穴あき硬貨1個でプレイできる。信じられない君は来て見るべシ。

〝ギャラクシーフォース〟だけではない。すべてのテーブル、大型ゲームが50円なのだ。

そのため広い店内は若者たちでいっぱい。汽車賃かけて遠方からかけつけてきた人もいたので聞いてみた。

「埼玉県から来たよ。ギャラクシーフォースはもう19回やったけど、まだ2面の先。ちゃんと順番を待って並んでるよ」と埼玉県のH・Y君（17歳）でした。

こうしたミッキーの店内は、まず大型筐体ゲームが1階に網羅されており、2階はニューゲーム、ヒットゲーム。その他OLDゲーム、麻雀、花札等80数台が2階までの吹き抜けをグルリと囲んでいる。

オット、忘れちゃあいけない。メダルゲームがある。メダルゲームは最上階（3階）に一大コーナ



思わず熱くなります。ストリートファイター。



アルバイト急募!!
- 時間AM10:00〜PM11:00
- 時給650円以上
- 年齢18〜25歳
- 交通費支給
- ユニホーム（ジャンパー）支給
- 仕事内容ホール係、軽作業

区神田神保町1—16
3)4852

切りとらないで!!
1ゲーム サービス券

ニンジャウォーリアーズ!!

静華のWe Love VGM(ビデオ ゲーム ミュージック)! 23

開発者インタビュー

お客さま＝小倉久佳／安江美子（タイトー）

構成：小林静華／助っ人：石井ぜんじ

今回は6月21日に発売された「GSM　TAITO」の収録曲、ニンジャウォーリアーズの作曲者である小倉久佳さんにインタビュー。また、タイトーのマーケティング部門で今回のレコード発売を担当された安江美子さんに、面白い裏話などをたっぷりと聞いてしまったのだ。

紹介

小林静華…VGMコーナー担当。
小倉久佳…タイトー中央研究所でサウンドを担当。ダライアスのサウンドを手がけ第1回ゲーメスト大賞のVGM賞受賞。
安江美子…タイトー・マーケティング部に所属し、ファミコンやレコードなどの広報活動を担当。
（敬称略）

西洋調と日本調をミックス　津軽三味線で盛りあげて

小林…さっそくですが、なぜサイトロンレコードの第1弾としてニンジャウォーリアーズを選ばれたのですか？

安江…とにかく、ゲームファンのみなさんからニンジャウォーリアーズのレコード発売はいつですか？　とたくさんのお問い合わせをいただいたんです。手応えがあって…やっぱりダライアス第2弾ということで期待も大きかったんでしょうね。

ぜんじ…そうですか。確かにダライアスは音楽もすばらしかったし、それに続く3画面の忍者ウォーリアーズは、ゲームが発売されるとすぐ、まずサウンドが評判になりましたね。

安江…昨年度のゲーメスト大賞でダライアスがVGM賞に選ばれたでしょ。その時、タイトーではセガさんではないかと予測してたんですよ。それが予想を裏切って小倉のダライアスだったでしょう。プレイヤーはゲーム音楽というものを理解しているんだ、としみじみ感じました。

それで今回もまた、小倉の作曲したニンジャウォーリアーズのBGMをレコード化し、VGMとして皆さんに聴いていただきたいと…。



作曲者の小倉久佳さん

小林…ニンジャウォーリアーズの企画の方からお聞きしましたがアメリカ人から見た忍者というのがテーマだそうですね。どんなイメージで作曲を手がけられましたか。

小倉…〝忍者ブーム〟をきっかけに、アメリカで映画がたくさんつくられたでしょう。まず映画を見てみたいと思いましてビデオ屋さんに行ってみたんですよ。

ところが、そのビデオ屋さんは小さなお店だったものですから、いくら探してもアメリカ製の忍者ものが見つからない。ようやく探しあてたのが香港の忍者ビデオ。題名は忘れてしまいましたが、そこにでてくる忍者はお仕事中は（笑）きまって白い衣装をつけているんですが、普段は背広など着た普通の人。何かあったら白い衣装に身を包み、助けにいくといってスーパーマンのような感じで忍者をとらえていたんですよ。

その辺と筐体画面とを重ね合わせて考えているうちに、具体的にイメージが湧いてきて…。日本調だけでいくのはさけて、西洋調と日本調をミックスさせたいと思ったのです。

小林…基本的な音については、どんなもので表現しようと考えたのですか。

小倉…忍者はロボットだから、どうしても※ボコーダーを使ってみたかったし、シンセリードも入れてみたかったんです。あと何を入れようかと考えていたら、以前から興味をもっていた津軽三味線を思いついたんです。あれって日本調だけどすごく激しいんですよね。

小林…〝忍者〟の中では、特に津軽三味線がいいですね。どこで思いついたんですか。まさか、トイレとか…。

小倉…そう、近いものがありますよ。(笑)それで、津軽三味線を西洋のボコーダーの入ったシンセサウンドとうまくからませ、ドラマも加えて

サイトロンレコード第1弾は

盛り上げれば…と思ったら、後は楽に忍者サウンドってこうだ、とかたまったのです。

小林…そこまでいくのに、どのくらいかかりましたか。

小倉…とにかく作曲の作業より何をサンプリングで使おうか考えることに時間がかかってしまって…メインテーマだけで3週間かかりましたよ。

小林…ところで、ニンジャウォーリアーズは小倉さん自身考えていたとおりにできたんでしょうか。

小倉…できたと思っています。今回は、私は音作りに力を入れたのです。サンプリングに負けないように注意しながらFM音源を使って素直に響く音ができました。コイン投入からGAME SETまで「これが忍者サウンドだ」というものが作れたという、自信は持っています。

気合！アレンジバージョン聞き比べてみて下さい。

小林…今回発売されたレコード収録曲のアレンジバージョンですが、あの中でキーボードを弾いているのは小倉さんでしょう。

小倉…そうです。メロディラインはコルグの※ポリ6（シックス）という古い楽器で演奏しているのですが、これはFM音源ではなくて、※アナログ音源なのです。でも私はどうしてもこの音を使いたかったんですよ。

安江…その辺は、けっこうこだわっているんですよね。実は、ドラムはうちの主人がたたいているんですけど、けっこううまいですよ。ね。

小倉…うん、うまい。迫力あり。

せんじ…安江さんのご主人ってドラマーだったんですか？

安江…ちがいます。普段はメカで、日陰の存在なんですよ。（爆笑）だから、サウンドのメンバーじゃないんだけど、打ち込みでは出せないのりが欲しかったから、この機会に白羽の矢を当てちゃったんです。

そういえば、小倉はレコーディングの時、他の奏者に対してなかなかOKだささないんですよ。それなのに、自分が弾く番になると、手を合わせながら頭下げて、「よろしく、よろしく」って言うんですよ。（爆笑）

小林…聞いていると歌声や拍手も入っていますね。

小倉…あれは実は私の声です。最終的にはライブで収録したのかな？と考えさせるようなものに仕上げたかったのです。結局、コンピュータ音楽だけでは十分に表現できないものがあるんですね。それで前作のダライアスと同様、アレンジも収録したわけです。原曲と聞き比べてみて何か感じてくれたらうれしいですね。いつかライブもやりたいと思っているし…。

安江…そうよね。ナムコさんもセガさんもやっているし、ぜひやりたいですね。

小林…わあ楽しみですね。ぜひ実現してほしいですね。



うちの主人も……と裏話で爆笑。安江美子さん。

これからもカケてみたいゲーム音楽の可能性

小林…ところで、今度はゲームと音楽との関係について聞きたいんですけれど、ゲームに音楽ってなぜ必要なんでしょうか？

小倉…とりあえず、音楽がなくてもゲームとしては存在すると思うし…音がなくても遊べると思います。でも映像のムードをだすのはサウンドだと思うから、ゲームになくてはならないものだと思いますね。



小林静華です。

せんじ…確かにゲームに音がなかった場合でもゲームとして成立はするでしょう。でも、その時のゲームは単なるゲームでしかないと思うのです。たとえばマージャン、トランプ、将棋のように…。でも映像が発達し、音楽が加わることでゲームがひとつのドラマになるんだと思いますね。

小林…ゲーム音楽というのは音楽のジャンルとしては特殊だと思いますが、ゲーム音楽をやってよかったなあと思う時はどんな時ですか？

小倉…反応があった時ですね。ゲーム音楽の場合は聴き手と作り手が接する機会が少ないですから。イヤホンジャックから録音していた子がいたなんて聞くと、本当にうれしい気持ちでいっぱいですよ。

小林…これから小倉さんの曲はどんな風に変わっていくのでしょうか？

小倉…私は昔、筒美京平の音楽に影響を受けていたので、南さおりや岩崎宏美、少年隊の〝ABC〟なんかが好きなんですが、最近※現代音楽に興味を持っているんです。将来の夢として、ゲーム音楽の中に現代音楽を取り入れたいと考えていますし、また生の楽器で音を鳴らしたいと思っているんです。それが実現して始めて、私のやりたいことができると思っています。

とにかく、ゲーム音楽はまだ新しく、いろいろな可能性があると思うので、ひとつの型にはまらないように自由な発想で作っていきたいと思っています。

小林…これからゲーム音楽はますます面白くなっていきそうですね。では、最後に新作について聞かせて下さい。

小倉…とりあえず、私は大きなものを予定しています。その時はレコードもほぼ同時発売したいと思っています。私は、メインのお客さんが子供でも決してなめてかかっちゃいけないということ、すべての大衆に聞いてもらえるようなつもりで真剣に作らなければ伝わらないということを、常に自分に言い聞かせております。

安江…今年、タイトーは創業35周年ということで、フレッシュなタイトーを目指しておりますので楽しみにしていて下さい。そしてこれからも忍者ウォーリアーズをヨ♥ロ♥シ♥ク♥

みなさん、ぜひ聴いてみて下さいね。

※ボコーダー…マイクに向かってしゃべりながら鍵盤をたたくと音程がついて音になって出てくるもので、この曲ではDaDiDa……の部分などのことです。

※サンプリング…生の音を機械に覚えさせてそれを再生させること。ゲーム音の場合、音声合成はこの手をつかうことが多いのです。

※ポリ6…KORGのアナログシンセサイザー。小倉さんはこの楽器のあたたか味のある音色にほれているそうですよ。

※アナログ音源…デジタルをCDと考えるとちょうどレコードに相当すると小倉さんが説明して下さいました。

※現代音楽…最近は幅広い意味で20世紀音楽ともいわれますが、小倉さんのいう現代音楽はクラシック分野でのことです。その作り方はさまざまで、不協和音が多く使われたり、特別な技法が使われます。小倉さんはそれをかみくだいてゲーム音楽を実験し追求したいそうです。

☆ズンタタにおたよりを出そう！

"Ninja warriors" これからも ヨロシク！

ゲーメストでは、ズンタタあてのおたよりを募集します。こちらから責任をもってお届けします。時間の余裕があれば、お返事がもらえる、かもしれないね。たくさんお待ちしています。

ピンボールコーナー

C・C

サイクロン



パワーアップしたサイクロンコースター。先頭に乗っているのはレーガン夫妻らしい。

あの名作、コメットの続編ともいえるサイクロン。コメット同様、息の長いマシンになりそうですね。

乱作ぎみと思うんですが…

最近また、ピンボールの新作がドカドカ出始めた様ですね。嬉しい事は嬉しいのですが、あまり同時期に集中するというのは、少し問題があると思うのですが…。

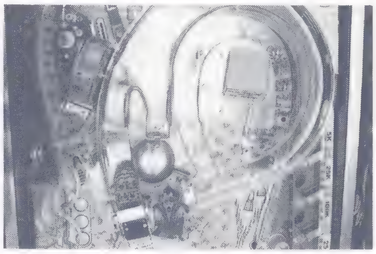
もう少し年間を通して平均的に出した方がマシンの寿命（内容的なものも）をのばすのに役立つはずです。

輸入品という事を考えれば時期の調整もそう難しい事ではないと思うんですが…。まとめて出たと思ったら、あとは何カ月も新作が出ないなんて事はなくしてほしいですね。

まあ寿命に関して言うなら各マシンが持つ内容、おもしろさ次第――それがまず第1の条件、と言っていいとは思いますが…。

でも、おもしろさにも長期と短期、つまり飽きやすいおもしろさか長続きするものかという様な違いがあります。

短期のおもしろさを例えて言うなら、新しくハデなもの、マルチボールが5個もあるとか、板面の形を今までにないものにするといった様なもので、慣れるまでが勝負となります。長期のものは、ひと言で言うのが難しいのですが、計算されたボールの動きの良さとか、フィーチャーの組合わせの妙とでもいう様なものだと思います。


ランプレーンの形がおもしろい。下にはジェットバンパーがある。

最近新しく出たマシンで、この長期的に続くおもしろさを持つと思われるものは、先月紹介したシークレットサービスと、今回のサイクロンだと思いますね。

前作ともいえるコメットを思い出してもらえば、サイクロンが長期的なマシンだと予感するのをわかってもらえると思います。

そんな訳で（どんな訳なんだ?）前置きが長くなってしまったので、さっさと今月のマシン「サイクロン」の紹介と行きましょう。

新型サイクロンコースター

今月のマシン、サイクロンは、前にも書いた通りコメットの続編とも言えるウイリアムズの新作です。

テーマも同じく遊園地を扱っていて、コメットのジェットコースターが、最新のサイクロンコースターにパワーアップしたと思ってもらえばいいでしょう。

さて、楽しく遊べば遊ぶほど点が高くなるピンボールの世界ならではの遊園地、ゲートをくぐってサイクロンに乗るとしますか。



シャトル・トレイン。中央に入れれば10万点。

まずは遊園地をひと周り

それでは遊園地での正しい（?）遊び方、サイクロンのフィーチャーを説明しましょう。

まず、もうすっかりおなじみのシューターショット得点があり、5千点から10万点までの点がありますが、強く打ち出し過ぎれば通りこしてしまい、点が入りません。

ボールがフィールド上に出るには、上部中央の123と書かれた3つのゲートの内、1つを通る訳ですが、これは3つとも点灯させれば、フィールド得点が時間制で倍になります。また、ゲートを通るごとに後で取る事になるジャックポットの得点が上がり、バックボード上左にあるジャックポットゲートのランプも上って行きます。

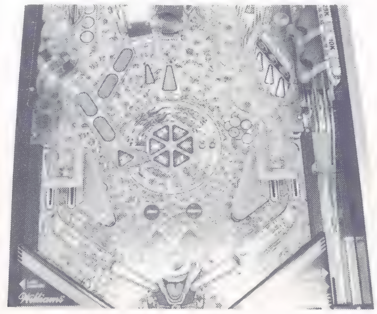
ゲートのすぐ下にはジェットバンパーが3つあり、ここに当てれば観覧車のボーナスが上って行きます。これを取るには、右のフリッパーリターンレーンを通して、観覧車の入口のランプ（W/L SCORE…）が点灯している時間内にボールを乗せれば獲得できます。

フィールド中央1つだけあるドロップターゲット。これを落としてから奥の穴にボールを入れれば、バックボードのミステリーホイールが回転

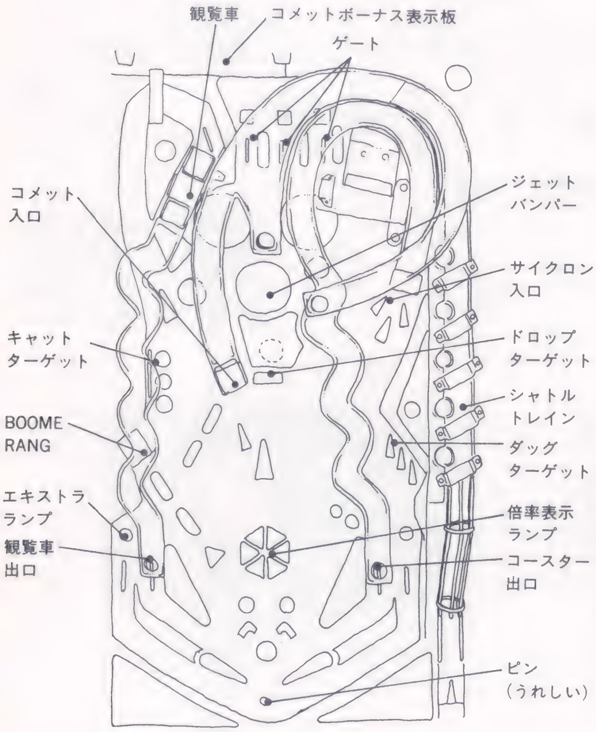


バックボード。ミステリーホイールとジャックポットのゲート。


観覧車。味のある絵が書いてある。


下部。コースターと観覧車の出口がリターンレーンに来ている。

サイクロンフィールド図



して、ピエロが指している所に止まったもの…得点やエキストラボールやスペシャルが獲得できます。ドロップターゲットは時間制で復活します。

下に入ったボールは、中央左にあるダクトの様な所（BOOME RANG）から出て来ますが、ここに〝X〟ADV点灯中にボールを入れれば、ボーナス倍率が2×～7×まで上がり、点滅している倍率まで上げればスペシャル獲得となります。X・ADVを点灯されるには左右どちらでもリターンレーンを通すだけで灯き、ボーナス倍率は最高7倍で、以後10万点となります。

どちらのコースターに乗るか

さて、いよいよこの遊園地の目玉、2つのコースターのフィーチャーです。

先にジャックポットに関係しているサイクロンから行きましょう。

中央右のSHOOTING・GALLRYにある3つのダッグターゲット。このターゲットを完成させると1回目2万5千点、2回目5万点獲得で、3回目でアウトレーンのエキストラランプ点灯となり、ボールを通せば取れます。

また、このターゲットを1回でも完成させれば、中央右にあるサイクロンコースター入口の5万点のランプが点灯します。この時サイクロンに乗せれば5万点でランプが10万に移動し、次に乗せるとゲートボーナス（ジャックポット）のランプが灯き、もう一度乗せるとジャックポット獲得となります。ジャックポット得点は50万～400万となっています。

5万のランプはボールが乗るまで灯いていますが、10万とゲートのランプは一定時間で消えてしまうので注意して下さい。消えた時は、またターゲット完成からやりなおしという事になります。

次はコメット（コメットと同じコースターなんですよ）のボーナスの取り方です。

中央左のBALL TOSSにある3つのキャットターゲット。これを完成させると中央のコメットコースター入口のランプが点灯します。

点灯中にコメットに乗せれば、1回目2万点、2回目4万点と上って行き、6回目で100万点のボーナスとなります。次に乗せると何点になるかはフィールド奥のボード左半分に表示されます。

コメットのランプは一度乗せると消えてしまうので、次に乗せるには、またキャットのターゲットを完成させなければならず、100万点を取るためにはこれを6回繰り返す訳です。

ボーナス点のホールドは、ダッグとキャットのターゲットを、それぞれ1回づつ完成させればOKです。

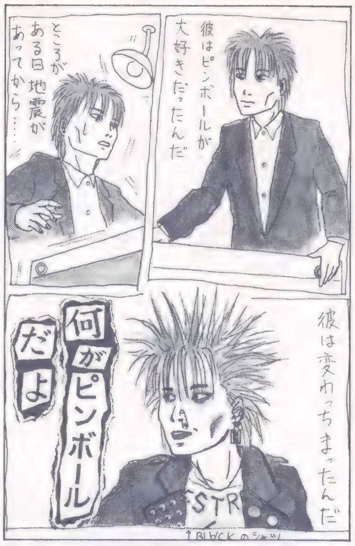
そろそろ閉園の時間

さて、このサイクロン、ふと気づいてみると最近のマシンには珍しくマルチボールが無いんですよね。でもプレイしているとそんな事はまったく気にならないし、逆に他のピンボールがマルチに片寄っている様な気がして来ます。

左のアウトレーンとリターンレーンの間に〝AFTER COMET AND PIN BOT〟と書いてあるのですが、ほとんどコメットの良さが活きている出来だと思います。まぁ観覧車のボーナスなんかはピンボットからのものだと思うけど。

サイクロンで特に見事なのは、サイクロンとコメットのボーナスの取り方の違いではないでしょうか。連続でキメるサイクロンボーナスと、ターゲットとの複合で、確実に狙うコメットボーナス、これが組み合わされておもしろさを倍加させていると思います。

マルチボールが無きゃピンボールじゃないよと思っているマルチ派の人にも、一度はやってもらいたいマシンです。



福岡市　安全靴くん。
はっきり言って彼はあまい!!　常に地震と反対にゆらせばＴＩＬＴにはならないはずだ!!　もっと修業しなさい。

DECOから読者プレゼント

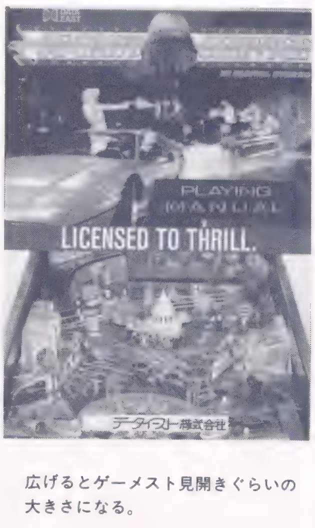
ピンボールコーナー読者に珍しくもプレゼント。

実は先日、データイーストから〝シークレットサービスプレイングマニュアル〟が送られてきた。ピンボールファンの皆さんに差し上げてほしい、と。

広げてみると、オールカラーの見事な出来。大きなフィールド写真の回りにそれぞれの部品の説明があり、さらに基本テクニックや用語の基礎知識まである。

50名にプレゼント。

あて先はゲーメストピンボールコーナー「マニュアルほしい」係まで。7月20日到着分まで有効。



広げるとゲーメスト見開きぐらいの大きさになる。

読者コーナー

掲載は忘れた頃にやってくる

またしても順調（?）に手紙が来ないので、少し前に来たものを紹介して行きたいと思います。掲載は忘れた頃にやってくる、という訳ですね。

さて、今回は北海道は札幌の岡本順さんの意見です。

☆私はゲーメストのピンボールコーナーが2ページしかないのを残念に思う読者の一人です。

ま、確かに「パターン」なるものは作りようがないからゲームの概要だけ示せば良いのかもしれません。しかし、ゲーメストは「ゲームセンターを10倍おもしろくする本」なのですから、ピンボールだってもっと大きく扱っていいはずです。

そうすればもっとうまくピンボールを解説（?）できるでしょう。(ピンボールのフィーチャーを文字だけで説明すると非常にわかりにくいと思う｡)以上、ピンボール好きのつぶやきでした。

PS　TVゲームが苦手な人は、一度ピンボールをやってみてはいかがでしょう。意外とピンボールの才能があるかも。

★やはり文字でフィーチャーを説明するのはわかりづらいですか…。う～ん、なにか良い方法を考えときます。ページを増やしてもうまく説明できる自信はないですけど…。

ところで、私がピンボールの担当となって来月号でまる1年になります。ここまで来れたのも読者のみなさんのおかげです。どうもありがとう。そしてこれからもよろしくお願いします。

八木貴弘

持ち方とマナーと

ビリヤード講座 第2回

こんにちは、最近ドップリとグラIIにはまっている八木です。

さて、今回は第2回目ですが、持ち方やビリヤードをする上でのマナーを中心にお話していきます。ビリヤードは紳士・淑女のための遊びなのだから、行儀よくしましょう。

●まずは手軽に簡単な持ち方で

あなたはビリヤード場でキューを持ち、「さあ、撞くぞ」と意気込んでいるが、どうやって持って撞くのか分からない……。これではどうしようもありませんね。

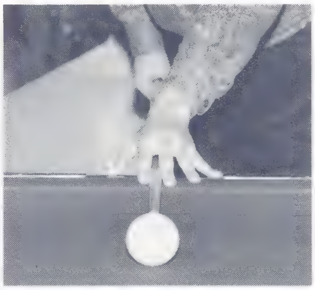
ではどう持ったらいいのか――

写真①を見てください。この持ち方は僕がアメリカの友人から教わった持ち方で、V形ブリッジと呼ばれているものです。これは初心者にとって、一番撞きやすい持ち方だと言われていますので、これからビリヤードを始めようとしている方は、ぜひこの持ち方をマスターしてください。



この持ち方はぜひマスターしよう。

写真②は、レール上でのブリッジのつくり方で、手球がクッションの近くにあって撞きにくい時などに使う撞き方です。



レール近くの球を撞くにはこれだ!!

写真③は、後ろ打ちで、どうしても手球を撞く時に手が届かない時に使います。が、初心者が「わてはかっこいいんやで〜」といっていきなりこれを使っても恥をかくことが多いと思うので、あまり使わない方がいいでしょう。



かっこつけてるなァて。

以上がいろいろな場合にどのように撞いたらいいかの基本です。まずこれらの撞き方を、自在にこなせられるようになれば、どこのビリヤード場やプール・バーにいっても胸を張ってどうどうとプレイできます。がんばってください。

●これだけはしないで! マナー7箇条

では次にマナーについてです。いくつか箇条書きで書きますのでぜひ(他の所は読まなくても)ここだけは読んで、そしてビリヤードをプレイしてください。

☆くわえタバコのままのプレイ。

☆アルコール類に酔ってのプレイ。

☆ビリヤードの縁に灰皿や飲み物を置く。

☆台の上にこしかける。

☆感情的になって大声を出したり、他の人の迷惑となる。

☆プレイ中にとなりの台の人と、キューや体が触れるような場合は譲り合う。

☆賭け事をしながらプレイする。

特に、最後の一項は絶対にしないでください。ビリヤードというのは、ヨーロッパで生まれ、アメリカで育ち、19世紀には世界中のあちこちで楽しまれた由緒正しいゲームなので、そのようなことをすると、ゲームそのものの質を落とすことになります。

では、次回はいよいよ詳しいルールなどに、入っていきたいと思っていますのでこうご期待!!

(なお、タイトー本社に取材の御協力をいただきました)

VIDEO びでおらいぶらりー LIBRARY

最新ゲームビデオ紹介！

「サイトロン」レーベル4作品続々発売

期待の第一弾登場


「コナミシューティングベスト」❷


❶「グラディウスII」


「レインボーアイランド」❹


❸「ニンジャウォーリアーズ」

グラディウスII

人気ゲームがヒットしている際中にビデオとして発売される。そんなプレイヤーの夢をかなえたのがこの「グラディウスII」のビデオです。

ビデオを収録しても発売されるまでにはさらに時間がかかります。このような早い時期に収録ということでプレイヤー側としても大部苦労しました。

そのかいあって、面によっては（特に難関の４面や最終面）４周め以降を収録することができました。また、４種のパワーアップを生かすため４つともビデオの中に収めています。

この時期にビデオ発売ということは、本当の意味で攻略に役立つということ。敵の出現位置やパターンの研究用としてもバッチリ役立つでしょう。

さらに、音楽を聞きたい人にもおすすめできます。是非見てもらいたいビデオの1つです。グラディウスIIの魅力の全てを感じ取って下さい。

コナミシューティングスペシャル

今回新たに発売される「グラII」と、すでに発売されている「グラディウス」「沙羅曼蛇」を1本に収録したのがこれです。

いわゆる「グラディウス・シリーズ」の集大成、といったところで、まとめて見れば迫力も倍増すること間違いないでしょう。

音楽・グラフィック・ゲーム性、どれをとっても1級品の「グラディウス・シリーズ」必見の1本です。これからゲームビデオを買おうという人にとっては、まさにお買得。買ってソンすることはないと断言してかまわないと思います。

ニンジャウォーリアーズ

「ダライアス」「奇々怪界」「スクランブルフォーメーション」に続くタイトーのゲームビデオは「ニンジャウォーリアーズ」と「レインボーアイランド」の2作です。

ニンジャウォーリアーズは、今回は3画面がつながった良い状況で収録できたため、1COINで全面クリアしたシーンを見ることができます。

3画面を1つの画面に収めている映像は映画を思わせるものがあり、他のゲームでは味わえないドラマ性を感じさせてくれます。また、ビデオでは基板から直接収録しているため、3画面のつなぎは非常にきれいです。

サウンドを画面といっしょに楽しみたい人にもこのビデオはおすすめです。もともとサウンドにはかなり力が入ってますし、映画じたてのゲームなのでビデオとしての完成度も高いと思います。ニンジャウォーリアーズをプレイしたことのない人にも見てほしいですね。

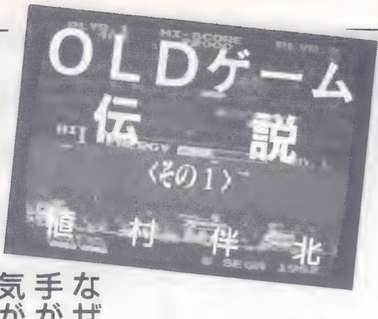
レインボーアイランド

後に出た〝エキストラバージョン〟ではなく、本来のノーマルバージョンが今回のビデオに収められています。

実際にプレイしたら全面クリアに1時間前後かかるこのゲームを20分に収めている訳で、そういった意味では「レインボー」のエキスのつまったビデオ、という言い方ができるかもしれません。

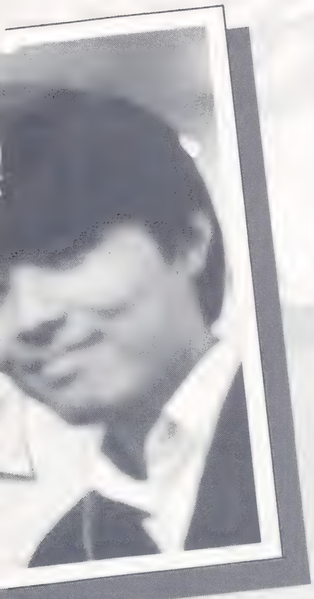
このゲームをプレイしていた人ならよく知っていると思いますが、ザップ稼ぎがこのビデオにもしっかりと収められています。ザップしてからハリーアップがかかる1分以内に7色のダイアを順番に集める妙技は一見の価値ありですよ。

●「グラディウスII」3500円、「コナミシューティングベスト」9800円は発売中。「ニンジャウォーリアーズ」3500円。「レインボーアイランド」3500円は7月21日発売。



スーパーロコモティブとすご腕達

なぜか熱くなっていた。次第にレバーを握る手が汗ばみボタンを叩き続けていた。やがて気がついた時には、相手を求め戦っていた。





化石プレイヤーからのメッセージ

今回からこのコーナーの担当になりました植村です。

ニューゲーム、体感ゲームが目白押しで発売される中で、レトロゲームもひそかなブームをよんでいるようです。

いい加減やり飽きたゲームでも久しぶりにプレイしてみると、妙に新鮮な感じを受けることがあります。

ずっと都会に住んでいると、ときには田舎も恋しくなる…っていうあの心境ですね。

さて、この私もゲーム歴10年を越えた化石プレイヤーの1人なわけですが、これまでに数え切れぬ程のビデオゲーム、そしてそこに取りまく強豪達の姿を見続けてきました。

ひとつのゲームとともに、様々なドラマがそこに生まれ、時には笑い、時には涙し、そしてある時は怒りのあまり人をたたってしまう人もいました。（怒りがねぇー）と、まぁいろんな逸話があったわけですが、そんな中から少しずつ話を取り出して、皆さんに紹介していきたいと思います。

スーパーロコモウティブ（セガ・1984）
敵の大襲撃を突破せよ！ 走れ、無敵の機関車、走れ、彼方の駅へ。さあ、スーパー・ロコモウティブの大進撃が今はじまる。（宣伝コピー）

まず驚きのVGM

このゲームの名前を聞いただけで、ゲーム内容が分かる人は相当なゲーム通だと思います。

しかし、オールドゲームを語る時、このゲーム抜きで語ることはできません。

これこそ、私のVGMに対する関心を急速に高めてくれた張本人なのです。

初プレイの時、私はおろか周囲で見ていた仲間達は、「すげぇー」の連発、知らず知らずレバーを握っている私の左手は汗でびっしょりぬれていました。

FM音源もなく、いいVGMも幾つかありましたけど、それにしても単調なVGMに馴らされていた我々にとって、それはあまりにも衝激的な瞬間でした。

使われている曲はオリジナルではなく、今はなきYMO（イエローマジックオーケストラ）の雷電という曲のアレンジなんですが、これがたまらなくこのゲームに合っていて、しかも思わずゲームやりながら体が動いてしまうという乗りの良さ。（たまらんねー）

何ゆえマイナーゲームに

画面は上下セパレート・スクリーンで、当時にしては珍しい設定のゲームだったわけですが、逆に、それが難しさの原因となってしまったのです。しかもデモでVGMも流れない。こんなことから人を寄せつけなくなっていたのではないでしょうか。

それにしても、これは本当に難しいゲームでした。

3機設定の台で、初回から1万点行けば大したもんでしょう。

コツがつかめないと、いつまでたっても面が進まない、このゲーム。3面、4面と難度は究極に上り続け、8面以降は一定する。この辺に来ると、空からのジュータン爆撃のスピードアップに加え、平行して切り替えを狙いながら走る敵機関車の群れ、そして障害物と、スターライトエクスプレス顔負けのオンパレードです。

あとは、奇跡の生還が何面できるかの勝負なわけですが、各面のゴール駅までの道のりがすごく遠く、やった人の中にはゴールを見たことがない人もいた程でした。

執念の人宮崎一徹

私の知り合いに、当時、このゲームに執念をかけている人達がいました。中でも宮崎一徹という人はすさまじく、超難度のこのゲームで、我々を圧倒したものでした。

同ゲームが発売された年の暮れに、彼は早くも20万点にまで達し、前人未踏の快進撃を続けていた。この時すでに、彼の前を行く者はなく、彼の後には私をはじめ数多くの仲間達が続き、きわどい戦いを繰り広げていた。

そんなある日、当時は都内でも有数のハイレベルを誇っていた「J&B小川町店」に、突如として44万点という快挙スコアが出現した。一徹さんは、その情報をききつけるや、即このお店へ挑戦しに行ったが、まだまだ歯の立つスコアではなかった。

そしてこの日を境に、一徹さんと、正体不明の敵（44万点男と呼んでいた）との姿なき戦いが始まった。

日々の修業は壮絶をきわめ、遂

に地元ゲーセンで、そのハイスコアを破ることに成功した。その時の彼の喜びは、読売ジャイアンツの王がアーロンのホームラン記録を抜いた時位あったと思う。（ちょっとオーバーかな?）

やがて、J&Bの44万点も一徹さんの名前でぬり替えられ、いよいよチャンピオンの光が見えてきたはずの彼であったが、この頃の彼はいつもうかぬ顔をしていた。

やはり、謎の敵の正体が気にかかっていたのだろう。現に、J&B店のハイスコアだった44万点にしても、一徹さんに抜かれるまで、一度もぬり替えられていないのだ。考えようによっては、余裕を持っていたとも思える。相手の実力はまさに未知数なのである。

この間にも彼一徹は15、16面と自己更新し、その実力はループのレベルに入ったかのように見えた。

日は過ぎ、ふとした事からその謎の男の正体が割れた。

彼は、その頃、日本一レベルが高いといわれていた、ナムコゲームブティック高田馬場店（まだ、巣鴨キャロットは存在しなかった）の常連で、名を矢島晴久といった。一徹さんより2つ歳上で、当時は19才だった。

彼はジャイラス400万点、フリスキートム100万点など、ものすごい記録の保持者で、いわゆるスーパープレイヤーだった。

しかし、頂点を目指す一徹さんにとってさけることのできない相手であり、彼を倒さない限り、名実共チャンピオンにはなれないのだ。

矢島氏は、多少しぶしぶ顔ながらも一徹さんの挑戦を受け、念願の一騎打ちが実限した。試合場所は宿命の店「J&B小川町店」で、両者緊迫のムードに包まれる中を、あの軽快なVGMが鳴り響いた。

マンガ「北斗の拳」でいうならケンシロウとラオウの戦いに匹敵するこの勝負は、ほぼ互角の状態で30分を経過した。

各面最後の戦車かせぎ、バックしながら爆弾をかわす高等テクニックと、両者のプレイにはいささかもスキがなく、まさにスーパーロコモウティブの全てを知り尽したといった感じだった。

私（伴北）もこの時、名ばかりの審判という名目で立ち会っていたんだけど、手に汗握る試合というのはこのことであると確信した。

ところが、矢島氏は思わぬ所で取り返しのつかないミスをしてしまった。

今のように、エブリー設定であれば1機や2機、どうにでもなるが、3機設定（途中で1回増える）の1機というのは、そのミス自体も大きいが、何より精神的ダメージが最も大きい。

又、これにダメ押しするように、一徹さんが鼻歌を始めてしまったもんだから、勝負はもう見えてしまった。結果は20万対60万点で、一徹さんの勝利に終わり、彼の口グセである「よーし」を連発した。



思わず目をむく一徹先生(左)と心やさしい私(右)。

すご腕はどこにもいた

ゲーメストも、他のゲーム雑誌も何もないその頃は、このようなすご腕のプレイヤーが地域に必ずといっていいほど1人はいて、地元の人達に神様のようにあがめられていたもんである。

しかも、そのすご腕達はほとんど地元から出ることもなく、そこだけで名をはせていたのだ。

だから、一徹さんのようなケースは、当時では稀であったと思う。今だって、遠征してハイスコアを抜きに行く人は増えたけど、そのお店のハイスコアラーと直々に勝負するなんていうのは、あんまりきいたことないよね。

この後、一徹さんはカウンターストップ（と言っても98万点までいくと下4ケタしか動かなくなる）達成を果たし、永遠のチャンピオンが誕生した。

ところで、このゲームのハイスコアにはおもしろい仕掛がしてあって、約80万点以上のスコアでゲームオーバーになると、ネーム入れの時のその日の順位が最下位（確か20位）になってしまう。

だから、感動の98万点を出しても、その後から来た子供が3万点位出しただけで消え去っていく運命にあるのであった。一徹さんはいつもプレイを終えた後に、台の近くで見張りをし、近ずいて来たプレイヤーに「かんべんして下さいよー」と、自分のハイスコアを守っていた？

次回もお楽しみ

さあーて、いつしかドラマ調になってしまったこのコーナー。この私にペンを持たせたが最後私の右手は私のいうことをきかなくなるのでありました。（ペコ）

さて、いかがでしたでしょうか。ゲームは違っても、皆さんにだって様々なエピソードが、これまで数え切れない程あったことと思います。

オールドゲームの中で、これだけは絶対、誰にも負けないという隠れた記録と、エピソードをお持ちのあなた。このコーナー宛てにお手紙下さい。

又、古いゲームのお話ができる人、私とお話しましょう。

植村伴北のプロフィール
ゲーム歴10年。全国組織のゲームサークルVG2連合本部長として活躍。ゲーメスト初代編集長。

ハイスコア座談会（後編）



ハイスコア集計する上での問題とは？

いろいろな立場の人がかかわるのが
ハイスコア集計だ。
お互いのコミュニケーションを
うまくすることが大切。

構成 石井ぜんじ

出席者プロフィール（敬称略）



見城こうじ
キャラクターゲームをこよなく愛し、ゲームはアイデアだ、との信念のもと活動を続けるゲームファン。
現在「マイコンBASICマガジン」、「キャロットクラブ」等で執筆中。また、ゲーム評論誌「BGM」を不定期刊行。



C・C
ピンボールをこよなく愛し、と思われているが、実は古くからのビデオゲームファン。
現在、ゲーメストでピンボールコーナーを担当するかたわら、某ゲームセンターの店員として活躍？している。

ウソスコアの重さと店の責任

ぜんじ…それでは、今度はハイスコアの集計方法やそれに関するさまざまな問題点を探っていきたいと思います。

山河…いつもハイスコアの集計を実際にやっていて思うんですが、店側でハイスコアの確認をちゃんとやってもらいたいですね。間違えてスコアを送ってきたり、プレイヤーがウソの申告をしたのに気がつかなかったりすると、あとから大きな問題になりますから。

GOD…全国誌でハイスコアに載るということはそれなりに重いものなんですよ。活字になって出てしまうと取り返しがつきませんから。

山河…これは明らかに出ないスコアだと思われるものは、できる限り掲載しないようにしているんです。そこのウソかホントかを判断するのが毎月大きな問題になるんです。

ぜんじ…疑わないで載せてしまった方がやっぱり怖いですね。証拠として残ってしまい、後でいろいろ騒がせることになってしまいますから。でも、高いスコアをみんな載せないなんてことは全くなくて、実際は信用して載せているのがほとんどなわけですが。

山河…前に問題になったスコアを送ってきた店の店長から、手紙が来たことがあったんです。その手紙では開き直った調子で、「しかしウソスコアはそんなに重罪なんですか」と書いてありましたね。

GOD…それはしょせんたかがゲームと思っているから、そういう言葉が出てくるんじゃないですか。他の競技だったら普通許されませんよ。

山河…陸上競技でもマラソンで近道したり、薬物を使ってたりすると問題になりますね。

C・C…ウソスコアというのはただゲームで遊んでいる人にとってはどうでもいいものかもしれませんね。でも、そのゲームを真剣にやっている人にとっては重罪なんじゃないでしょうか。実際にスコアが本当かどうか確かめたり、ウソスコアに怒ったりするプレイヤーがいますからね。そういうプレイヤーがたくさんいる限り、ウソスコアは重い問題だと思います。

山河…ゲーメストのハイスコア集計はそのお店と全国誌の問題であって、自分と店だけの問題じゃなくなるということをしっかり考えておいてほしいですね。

ぜんじ…最近は少なくなってきましたが、現実問題としてウソスコア、あるいは間違ったスコアはたくさん送られてきています。

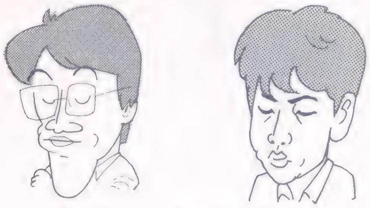
どうにも納得のいかないスコアが送られてきて困った例として、1943の例がありました。1943で、モビちゃんが10コ出たというハイスコアが店から送られてきたことがあるんです。店長が見たと電話で言ってきたんですけれど…。

GOD…モビちゃんの出るのは今まで確認のとれているもので最高5個、普通は出ても1個か2個ですよね。それでも、万一出るかもしれないので、疑問点があった場合はメーカーの開発の人に聞くんです。

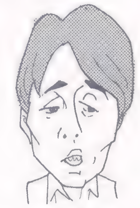
ぜんじ…ゲーメストは取材やいろいろな面でメーカーに接触していますから。

GOD…それで1943の時もカプコンの開発の方に聞いたら、モビちゃんの出る確率はランダムに16分の1だと教えてくれました。モビちゃんの出る確率が16分の1だと、モビちゃんが1ゲーム中に10コ出る確率は100億分の1くらいになるはずです。正確な数字は覚えてませんが。万一どころでなくて、100億分の1だったんです。

疑うにしても、何の根拠もなく疑ってるんではなくて、それなりの根拠があるんです。



JAG－Y・I、&JAG－BEN
2人とも荏原ゲームコーナーの常連として、ゲームプレイヤーの原点に立って行動している。
現役のハイスコアラーとして参加。



植村伴北
古くからゲームをこよなく愛し、ゲームサークルVG 2 連合本部長としてさまざまな活動を続けるゲームファン。ゲーメスト初代編集長。
現在は銀行に勤めるサラリーマンになりつつも、ゲームに対する情熱はさめてはいない。



石井ぜんじ
ビデオゲームをこよなく愛し、ゲームの面白さはいったい何か？と追求を続けるゲームファン。
現在、ゲーメストのライターとして多岐にわたる活動を続けている。



山河悠理
オールドゲームをこよなく愛し、最近は燃え尽きてしまった？感のある天才ゲーマー。
現在、ゲーメストのライターとしてハイスコアコーナーその他を担当している。

見城…100億分の1でも出たという可能性はないわけではないんでしょう。

ぜんじ…そこらへんをくわしく聞いたら、前にもモビ10コ出したことがあるからホントです、とか言うんですよ。このようにいろいろ聞いていくと、聞けば聞くほど疑わしくなっていって、しまいにはとても信じられなくなってしまいます。

GOD…それに反して、ホントの場合に確認の電話を入れた時は「よく聞いてくれました」というように、ていねいに話してくれます。今まで確認して疑うとは何事かと怒られたことはないですよ。ホントの場合は経験上悪い結果になったことはあまりないですね。

ホントだった場合、ほとんどはこちら側から特に要求しなくてもうまくなければわからないポイントについて話してくれます。やっぱりゲームについてくわしく聞けば、うまい人とへたな人では言うことが全然違いますから。

また、機会があればプレイして見せてくれたり、写真を送ってくれたりも積極的にしてくれます。こちらは特に要求してるわけではないんですが。

見城…最近ウソのつき方が巧妙になってきたのは言えると思います。1つの解決策として、ハイスコアをちゃんと確認できない店は載せないようにしてかまわないと思います。

別にハイスコアだけがゲームの全てではないし、確認できないというのはこちらのルールに従えないというわけですから。

植村…確かに各ゲームセンターに責任を持ってやってもらうしかないんですよね。それぞれのお店に特派員を置いて確認するということはできないわけだし。ここらへんが雑誌としての限界じゃないでしょうか。

ゲーム作りに関連メーカーにも一言

見城…ハイスコア集計というのは、個人と集計する側だけの問題ではなくて、店側の責任も大きいと言えると思います。ハイスコア集計はいろいろな立場がからむものなんです。

また、ハイスコアの問題はメーカーの開発がどのようなゲーム作りをしているかもかかわってくると思います。

山河…それはどういうことですか？

見城…最近はスコアがうまさを判定できないゲームが出て来たりハイスコア争いの寿命が短くなっているということですよ。

ぜんじ…でも、最近はプレイヤーの方が発売当初からかなりやりこむので寿命が短くなるのは仕方ないんじゃないですか？

見城…それはゲームが悪いんですよ。ハイスコア集計として1ヵ月で極められてしまうというのはスコアの点とかゲームの奥の深さに問題があるんです。

最近は残機をつぶして稼いでハイスコアを出すゲームがありますが、それもゲームとしておかしいと思います。スコアがうまさを正直に表わさなくなったら、それはゲームではないんですよ。

ぜんじ…やはり、少しずつスコアが伸びていって限界に近づいていき、何ヵ月もハイスコア集計しなければいけないというのが理想ですね。

見城…そうですね。メーカーの開発の人には、もっとハイスコア争いができるようにゲームを作ってもらいたいと思います。腕のうまさが反映されるのがゲームなのですから。これはゲームを作る開発としては当然の義務だと思っています。

座談会出席者から読者へのメッセージ

ぜんじ…それでは、ハイスコア座談会に出席していただいたみなさまに、それぞれ最後に一言ずつお願いします。では、見城さんからどうぞ。

見城…ハイスコアの問題というのは簡単な問題とは思っていないし、今すぐベストの状態にできるとも思ってません。ハイスコアをやめてしまうならともかく。でもハイスコアを競うということは多くのプレイヤーが求めてますし、なんとかやっていきたいと思います。

ハイスコアの問題というのは、メーカーと、プレイヤーと、お店と集計する側のそれぞれの立場がからまってくるものでと思います。だから、いきなりうまくいくというわけではないのですね。少しずついい形に変えていくしかないのでしょう。

ぜんじ…それでは次はゲーメストのハイスコアの担当として山河クン。

山河…とにかく、店がしっかりハイスコアに対して責任を持ってもらいたいですね。スコアを店に確認したい時に、ちゃんと連絡が取れるようにしてほしいということなどです。一応連絡した時はちゃんとプレイヤーに取り次いでもらいたい。

昔は、電話を入れてもゲーメスト、いったいそれは何ですか？みたいな調子の店もありましたね。最近はだんだんそういう店が少なくなってきたので、良い傾向になってきているのは確かだと思いますけど。

ぜんじ…VG2の会長さんとして、植村さん。

植村…いろいろ意見が出ましたが、現状ではこのへんが雑誌の限界だなと思いますね。それ以上はお店の側の、どれだけしっかりできるかという所と、プレイヤー側のどれだけ自分に厳しくハイスコアを検討できるかという所を強調したいですね。

ぜんじ…それではゲーメスト編集長のGODさん。

GOD…今日は、商業誌としてハイスコアを掲載しているベーシックマガジンとゲーメストの両方のメンバーが会したのは、公式の場では初めてではないですか。それだけでも非常に貴重な座談会だったと思います。

見城さんの意見もベーシックマガジンのハイスコアの担当者としてなかなかユニークな、かつ有益な意見を聞かせていただきました。

ぜんじ…では今日のお客様、プレイヤー代表の2人。

Y・I…えーと、一般のプレイヤーの立場から言いますと、ハイスコアを出す時はハイスコアを掲載する店に出しに行くわけですよね。それでですね、その時にお店の人とできるだけ対話して、お互いに通じ合えるようにしておいてほしいですね。日常的に、名前とか、簡単なことでもいいですから。そういうことがあとあと何かがあった時にきっと役に立つじゃないのでしょうか。

BEN…ゲーメストのハイスコ



GOD鈴木
自分の好きなゲームをこよなく愛し（当たり前か）ウソスコアその他の不正を憎む正義派プレイヤー。
現在、ゲーメストの編集長、また、カメラ兼マップライターとして数々の雑用をこなしている。

アのコーナーはいろいろ言われますけれど、一番初めに見る所なんです。僕なんかはメインで見ているわけで、もっと大きくしてもいいくらいだと思います。

Y・I…ゲーメスト買って、初めにハイスコアのコーナーを開く人は多いですよね。アイランドとかと先に見る人も多いかもしれませんが。

ぜんじ…それでは今度はボトムズさん

C・C…ハイスコアというとやっぱり、昔はゲームが好きでやっててそれで他の人と比べてたまたまうまかったから、それがハイスコアだなということだったと思うんですよ。目の色変えて争っていたというのはなかったですねぇ。

これからはそういうのは無理だろうからどうしても争いになると思うけれども、好きでやってそれがハイスコアになるようなゲームが出てほしいですね。ハイスコアを狙って、短期間で出るというのではなくて、好きで長い時間やっていって、それでハイスコアが出るという形ですね。そういうゲームが欲しいですね。

現在は狙って出したハイスコアというのが、実際にはほとんどじゃないんでしょうか。

ぜんじ…ハイスコアというのは集計すると、本当にいろいろな問題が出てくるんですよね。ハイスコアを出して、申請しようとすると、申請を受ける店の人、集計する側の人やら、いろいろな人がかかわってくるわけですよ。

本当に個人だけで楽しむぶんにはゲームと1対1ですよね。特に他人はからんでこなくて、個人的な範囲での出来事なわけです。しかし、いったんハイスコアを出そうと思うとそれは個人だけの問題ではなく、人と人とのかかわりあいの問題になってくると思うんです。

だから、それぞれの立場の人達の間の人間関係というのがとても大切になってくると思うんです。メーカー、お店、集計する側、そしてプレイヤーの人達などがいかにうまく人間としてつき合っていけるかということが重要なのではないでしょうか。

ゲーメスト側としては、メーカーやお店の方に当然これからもはたらきかけていきます。だから、プレイヤーの人達、ゲーメストの読者のみなさんは、それぞれ自分のつきあえる範囲の人達の中で人間関係をうまくやっていってもらいたいと思うんです。それぞれの人の立場をもっと理解しよう、それでもっと深い考え方にたどりつこうと努力してきてくれると、ゲーメスト側としてもこれ以上うれしいことはないですね。

ゲーメストとしても、これまで行なってきたことをもう一度振り返って反省して、しっかりやっていきたいと思うので、これからも応援して下さい。

■コナミBEST Vol.1のお知らせ グラディウス・ツインビー・魂斗羅３作品を１本にまとめ収録した「コナミBEST Vol 1」(10,000円）が好評。（ただし、特制テレカ「沙羅曼蛇」のプレゼント期間は終了。）

めざせハイスコア!!

印刷されればハイスコアは1行の数字と文字に過ぎないが、その1行にはプレイヤー、メーカー、お店、編集部と異った立場の人々が大勢かかわっているのを感じる時がある。

ハイテクセガ青森

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォース	396,090	さらば青森, MAJ	2面
2	ホットロッド (ニューバージョン)	211,317	ならチャ!!	DX
3	エースアタッカー	エキスパート 1試合9-2	つかぴい また来年よいお年を…	ポイント4000
4	グラディウスII (ニューバージョン)	1,392,200	ATT	3-8(④-F)
5	ファイナルラップ	2'32"80	E-SWAT'S- 管理人さん!©	1人play
6	アサルト (旧バージョン)	520,600	ATT	9面
7	西遊降魔録	267,500	ATT	5面
8	上海	408	KEN	3面
9	チェルノブ	307,700	NHK-あたたち	最終面
10	スーパーコントラ	356,800	UFOテープ・つかチャ!	3面

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト (ニューバージョン)	814,800	E-SWAT'S NIK©	1コインクリア
2	ベラボーマン	324,400	E-SWAT'S すわっと!© DIC-SRB(AYA)	1コイン 27面 永久パターン未使用
3	ツインイーグル	2,368,200	E-SWAT'S SOL川©	L-14
4	P-47	1,099,000	E-SWATS 管理人さんっ!©	8面
5	ドラゴンニンジャ	238,000	E-SWATS ARP©	7面
6	上海	1,254枚	松本文孝	天竜, 名人, 幸運, 健康, 体力, ステージ9の102枚目
7	アフターバーナーII	HIT＝1,549	E-SWAT'S 管理人さん!©	全面クリア DX
8	ファイナルラップ	2'27"21	E-SWAT'S OTT-HSS©	4人同時プレー
9	グラディウスII (ニューバージョン)	903,400	E-SWAT'S 管理人さん!©	2—7 ③—F
10	グラディウスII (ニューバージョン)	1,513,100	E-SWAT'S FIRE BURST©	3—8 ④—F

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,443	E-SWAT'S 管理人さん!©	5ミス ミサイル残23
2	ヘビーウェイトチャンプ	6,029	??? (スリークエスチョン)	8人目
3	ホットロッド (ニューバージョン)	7,187,539	M.Y.P	テーブル15-5 248 Sec
4	エースアタッカー	15-1	M.Y.P	ビギナー ポイント6,000
5	チェルノブ	293,650	5億教教祖㋑	6面
6	シルクワーム	11面	ひとこと「5億!」	面数優先 JEEP
7	ファンタジーゾーンII	547,300	M.Y.P	7面
8	バトルフィールド	291,900	M.Y.P	未来ラウンド
9	パックマニア	587,500	恭平(セキタイラ)	11面
10	ブラックドラゴン	2,017,350	E-SWAT'S MAC	クリア

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	241,500	ZL	1コイン 24面
2	アサルト (ニューバージョン)	760,150	PON	全面クリア
3	P-47	891,500	赤坂まもる	1P 8面
4	ドラゴンニンジャ	143,700	ZL	1P 1コイン 6面
5	ツインイーグル	1,034,100	PAC	1P レベル11
6	上海	994	KMA	1P 7面手詰り
7	グラディウスII (ニューバージョン)	766,900	EC	2-4 ①-F
8	グラディウスII (ニューバージョン)	720,000	EC	2-4 ②-F
9	グラディウスII (ニューバージョン)	802,400	PON	2-4 ③-F
10	グラディウスII (ニューバージョン)	1,169,400	PON	3-1 ④-F

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	642,000	やらえだ	ノーマル 2-4 ①
2	グラディウスII	599.900	加賀真二	ノーマル 2-4 ②
3	グラディウスII	727,300	デブ修太	ノーマル 2-4 ③
4	グラディウスII	850,900	やっほ〜! MIKAみやまだよ	ノーマル 2-4 ④
5	ベラボーマン	222,500	留目広隆	ノーマル 1コイン
6	ストリートファイター	635,200	Oくん	1コイン ノーマル 全面クリア
7	アサルト	569,950	HIT-ARY	1コイン ノーマル 9面
8	アフターバーナーII	HIT＝1409	REACT-Y.M.O	全面クリア
9	ニンジャウォーリアーズ (2P)	334,210	DENちゃん andぢゃんちゃん	6面 ノーマル
10	1943	2,972,050	やっほ〜! MIKAみやまだよ	ノーマル 全面クリア

ゲームポイント フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	西遊降魔録	236,940	FPS-BAT	5面(エリア3)
2	F-1ドリーム	トータルタイム 6'90"88	藤木貴宏	クリア
3	ワールドスタジアム	15対2(G-S)	FPS-KID	3回コールド (おうさだ 149M)
4	ドラゴンニンジャ	155,100	NGM-橋本	6面
5	究極タイガー	10,000,000+α	EXCEED-SSG	5-1(3ミス)
6	火激	レベルA	中田晃夫	クリア
7	チェルノブ	376,000	NGM-今野	クリア
8	上海	1,092	Mr. 平田	9面
9	スーパーコントラ	1,098,700	FPS-TOP	2-3
10	A-JAX	1,111,500	FPS-茂野	クリア

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271 ☆＝10

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	チェッカーフラグ	428,910	LAP-BMXER (札幌)	クリア
2	グラディウスII	3,377,700	F.S.R (札幌)	5-8 ④-F
3	ベラボーマン	288,000	HIT＝PABU (恵庭)	24面
4	アフターバーナーII	HIT＝1,530	AVG-舞奈 (室蘭)	クリア
5	シークレットサービス	15,216,480	AVG-BGM (室蘭)	
6	P47(1P)	871,500	LAP-BMXER (札幌)	7面
7	航空騎兵物語	417,000	本ちゃん (恵庭)	
8	西遊降魔録	110,850	FPS-茂野 (札幌)	1P
9	ホットロッド (1P)	307,846	T☆SHIGE (苫小牧)	R-17 ニューバージョン テーブル
10	アウトラン	4'34"56	飛脚-K. A (旭川)	イージー Dコース

ハイテクセガ平岸 ☆＝6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ホットロッド	245,002	AMM-つきだて	
2	スーパーリーグ	660,050	木村泰雄	
3	ライフフォース	2,036,400	AKD(あそふ)	
4	パドルマニア	469,800	TOM-NOBU	9面上級
5	スーパーハングオン	4'52"47	SAT-TOR	シニアコース
6	チェルノブ	334,550	SAT-POP	オールラウンド クリア
7	ブラックドラゴン	2,384,550	川田一夫	クリア ボーナスなし
8	アウトラン	4'34"06	飛脚-KA	Dコース
9	アウトラン	4'37"87	飛脚-FINAL-NEC	Bコース
10	アウトラン	4'38"53	飛脚-FINAL-NEC	Aコース

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	675,200	しげらんて!!	11面
2	グラディウスII	715,900	TOM-YK	2-4
3	ギャラガ'88	1,532,840	TOM-NOBU	
4	ファイナルラップ	2'29"88	ぼくちゃんさくら	3人
5	Mr. HELIの大冒険	592,380	TOM-YK	5面
6				
7				
8				
9				
10				

ファミリーランド

北海道北見市一条西1丁目 ㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	966,900	HUL-KGT	2-4 ①-F
2	グラディウスII (ニューバージョン)	736,400	EXCEED PULPUL	2-4 ②-F
3	グラディウスII (ニューバージョン)	1,744,500	HUL-KGT	3-4 ③-F
4	グラディウスII (ニューバージョン)	2,807,600	EXCEED PULPUL	4-8 ④-F
5	ベラボーマン	188,100	HUL-AATNZ	STAGE 18
6	アサルト	465,400	GND	STAGE 10
7	アフターバーナーII	HIT＝1,448	HUL-TCY つっちい	クリア
8	サンダーブレード	5,062,360	EXCEED -NGM SOLD	ビギャーゴ
9	レインボーアイランド (EX)	27,122,020	HUL-SPL RIDことラッシャー	ROUND 40 クリア
10	ツインイーグル	2,121,100	HDL-BOY こととんろ	LEVEL 14

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245 ☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'26"00	WHIM-KEK	4周 4人プレイ NCR ARIS W・M
2	ファイナルラップ	2'26"38	WHIM-KEK	4周 3人プレイ KEK HYP KAN
3	ベラボーマン	356,800	WHIM-TIO	1コイン クリア
4	アサルト (旧バージョン)	879,700	WHIM-ELPEO-PLE	1コイン クリア
5	ツインイーグル	1,349,400	WHIM-ELPEO-PLE	LEVEL 12
6	アフターバーナーII	HIT＝1,458	CHAO-NEW-ARIS	1コイン クリア
7	アウトラン	4'45"15	WHIM-AIM-NCR	ノーマル aコース
8	グラディウスII (ニューバージョン)		CHAO-NEW-ARIS	①-Ⓕ 2-4
9	グラディウスII (ニューバージョン)		CHAO-NEW-ARIS	③-Ⓕ 3-8
10	グラディウスII (ニューバージョン)	2,841,900	CHAO-NEW-ARIS	④-Ⓕ 5-8

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	236,900	佐野	23面
2	アサルト	421,050	WIN	9面
3	ニンジャウォーリアーズ	671,800	北陵高の西脇	6面1P
4	ストリートファイター	326,830	野村	全面クリア
5	グラディウスII	661,800	野村	2周4面①-S
6	グラディウスII	810,700	エリ	2周4面④-F
7	西遊降魔録	500,490	DOKKEN	全面クリア 3コイン
8	パドルマニア	40,850	江頭	初級6人目
9	グラディウスII	817,600	安藤	2周4面②-F
10	ツインイーグル	1,689,300	安藤	LEVEL 14

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2丁目 琴似グリーンビル ☎(011)621-1110 ☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト (ニューバージョン)	610,200	KCF-師匠	1コイン R-11
2	ベラボーマン	295,200	福井将裕	1コイン R-24
3	ツインイーグル	1,780,900	KCF-師匠	1コイン L-14
4	P-47	1,074,600	三好幸司	1コイン R-8
5	ドラゴンニンジャ	303,300	ZEUS	1コイン R-7
6	シルクワーム (ジープ)	2,517,200	FPS-KID	1コイン R-11
7	ファイナルラップ (4P)	2'25"03	ZEUS	ゴールイン
8	ファイナルラップ (4P)	2'25"43	Car Doy あまのくん	ゴールイン
9	ファイナルラップ (4P)	2'25"66	KCF-師匠	ゴールイン
10	ファイナルラップ (4P)	2'25"75	三好幸司	ゴールイン

8ビット

山形県鶴岡市本町1-8-29 ☎(0235)24-8501 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コンチネンタルサーカス	6,966,310	ヒサピー	1位クリア
2	ストリートファイター	690,100	ヒサピー	イージー クリア
3	グラディウスII	1,044,300	RYOTA	2-7
4	グラディウスII	1,692,300	MINORU	2-3
5	Dr.トッペル探検隊	471,980	ヒサピー	クリア
6	Dr.トッペル探検隊	632,640	HI。	ラウンド7
7	火激	9RD	A.J	レベルA
8	ビジランテ	クリア	KEI	
9	チェルノブ	281,700	IHI	
10				

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'41"06	CAT!!	4周設定(IP)
2	グラディウスII (ニューバージョン)	1,078,300	三浦雅也	2-7(③-F)
3	ニンジャウォーリアーズ	322,670	ANK	1コイン 全面クリアダ!
4	アサルト	384,000	RADISH-TAC-FAN	8面 タイムかせぎ ナシ
5	Dr.トッペル探険隊	398,230	MOO	1コイン 全面クリアデス
6	ドラゴンスピリット	1,427,120	M.X	1コイン 全面クリア
7	R-TYPE	1,494,200	E-SWAT'S 管理人さんっ!C	2-6
8	ベラボーマン	170,900	斉藤 治	19面
9	アフターバーナーII	HIT＝1,364	E-SWAT'S 管理人さんっ!	1コイン 全面クリア
10	ストリートファイター	533,000	KEMA	9面

プレイランドファンタジー

宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,159	RADISH―T.S	クリア
2	グラディウスII (ニューバージョン)	1,521,400	SPREAM-㊎	3-8 ③-F
3	ツインイーグル	2,687,100	OCT	クリア ノーミス
4	アサルト (旧バージョン)	910,000	SPREAM-K.W	クリア
5	西遊降魔録	273,720	ZYX(揄羅夢)	RD.5
6	チェルノブ	435,100	SPREAM-K.W	クリア
7	上海	652	TAK	RD•5
8	ギャラガ '88	1,792,550	SPREAM-I.Z	クリア
9	ヘビーウェイトチャンプ	9,369	SPREAM-YU	RD•10
10	ベラボーマン	346,000	BP.	クリア

うすい百貨店『ナムコスカイランド』

福島県郡山市中町13-1 ☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	748,800	W²＝DYNA＝MIX＝AXY	2周目4面③-F
2	ベラボーマン	119,800	W²＝DYNA＝MIX＝AXY	12面 1コイン
3	アサルト	465,850	W²＝DYNA＝MIX＝AXY	10面 1コイン
4	究極タイガー	3,242,240	SSR＝77	エリア287 1コイン
5	魂斗羅	1,669,300	W²＝DYNA＝MIX＝PRK	10面クリア 1コイン
6	フリーキック	134,270	W²＝DYNA＝MIX＝AXY	11面 1コイン
7	1942	11,883,040	W²＝DYNA＝MIX＝AXY	32面クリア 1コイン
8	リブルラブル	2,196,200	W²＝DYNA＝MIX＝AXY	44面 B-23回 1コイン
9	マーブルマッドネス	165,280	W²＝DYNA＝MIX＝AXY	6面クリア2P 1コイン
10				

秋田キャロットハウス

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビル ☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	全面クリア	VIEGLE-Z.K	1コイン 永パのため点数集計打ち切り
2	アサルト (ニューバージョン)	741,800	NIN	全面クリア
3	グラディウスII (ニューバージョン)	1,370,200	JORI	3-4 ④-F
4	ドラゴンニンジャ (IP)	150,000	VIEGLE 原住民ⓗTM	6面
5	ツインイーグル (IP)	1,824,600	YAMA	レベル14
6	P-47(IP)	933,000	赤坂まもる	8面
7	西遊降魔録 (IP)	71,050	ばくだんいわ	3面
8	上海 (IP)	716	TEN	5面, 健康
9	究極タイガー	9,339,500	YAMA	895エリア
10	ポケットギャル (IP)	106,500	VIEGLE-AKAKI	4人目

プレイシティキャロット仙台店

宮城県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F ☎(022)223-8382 ☆＝21

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	1コイン 全面クリア	SPREAM-BEE SPREAM-I.Z	永パのため面数優先
2	アサルト (ニューバージョン)	866,850	SPREAM-K.W	全面クリア
3	グラディウスII (ニューバージョン)	2,558,800	SPREAM-㊎	5-8 ④-F
4	ドラゴンニンジャ	419,400	SPREAM-I.Z	1コイン 全面クリア
5	P-47	2,166,300	SPREAM-P.V	2周目8面
6	レイメイズ	1,921,990	SPREAM-BEE	全面クリア
7	ツインイーグル	2,844,700	SPREAM-I.Z	全面クリア
8	西遊降魔録	282,770	SPREAM-I.Z	最終面
9	ホットロッド	304,537	GMC-ぜっとぶい	16面 1人プレイ 1コイン
10	Dr.トッペル探険隊	1,320,480	SPREAD＝I.Z	全面クリア

筑波学園キャロットハウス

茨木県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	702,200	NEB	2-4 ①-F
2	グラディウスII (ニューバージョン)	726,700	NEB	2-4 ②-F
3	グラディウスII (ニューバージョン)	1,026,000	OUT with F.L cap	3-2 ③-F
4	グラディウスII (ニューバージョン)	1,006,700	NEB	2-8 ④-F
5	アサルト (ニューバージョン)	771,550	OUT with F.L cap	ALL RANK A
6	ベラボーマン	195,000	FLAK & YUI	R-19 面数優先
7	チェルノブ	406,250	WIZARD-WIN	ALL 残2
8	スーパーコントラ	10,934,920	FIN-& YUI	2-3 私にはもう無理
9	スーパーハングオン	4'58"49	OUT with F.L cap	シットダウンタイプだージュニア
10	ドラゴンニンジャ	125,100	やーぽん	Round5

ハイテクゾーンセガ山形店

山形県山形市七日町2丁目1-8 ☎(0236)23-0080 ☆＝9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォース	430,210	ATM-BEE	2面バイトさぼると調子いい
2	グラディウスII (ニューバージョン)	453,400	BOB	2-1 ①-F
3	グラディウスII (旧バージョン)	753,400	MAC	2-4 ④-F
4	ホットロッド	248,485	VALTECH-狛犬	G最大250 1コイン 14面
5	上海	502	N.S	1コイン 4面
6	西遊降魔録	249,530	HYPER-DOG	1コイン 5面
7	チェルノブ	337,750	KUZ	5人設定 1コイン 7面
8	火激	1コイン全面クリア	U.N, 清野健一	RANK-A
9	R-タイプ	1,290,800	LAN-ATM-松田	1コイン全2周クリア
10	パドルマニア	90,000	K.K144	1コイン 上級 ナグルワケルワ

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	157,600	あらすか	18面
2	P-47(IP)	1,046,800	FXT-TON	8面
3	F1ドリーム	POINT 42	THU•あぶそーぶ	11面
4	ツインイーグル (IP)	2,681,800	FXT-TON	ALL 5機 イージー パーフェクトはなし
5	アサルト (旧バージョン)	778,600	THU•あぶそーぶ	ALL
6	ドラゴンニンジャ (IP)	206,800	THU•あぶそーぶ	7面分身ニンジャ 4人設定
7	グラディウスII (ニューバージョン)	583,200	ⓟPAC	①-F 2周目4面
8	グラディウスII (ニューバージョン)	953,300	ⓟPAC	④-F 2周目8面
9	スーパーハングオン (シットダウン)	2'49"27	FXT-OMI	50秒 イージー ビギナー
10	スーパーハングオン (シットダウン)	9'19"14	FXT-OMI	50秒 イージー エキスパート

二荒キャロットハウス

栃木県宇都宮市二荒町9-4 ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,216,800	SRM-CHOKU	3-4
2	ツインイーグル	1,732,300	MB-小野道弘	1コイン レベル13
3	ドラゴンニンジャ	161,100	MB-TYR	R-6 1コイン
4	チェルノブ	322,700	SRM-平野	全面クリア
5	ベラボーマン (ニューバージョン)	281,000	MB-NSR	24面
6	アサルト	607,900	Zap	1コイン R-11
7	上海	318ケ	MB-Try	1コイン 3面
8	SDI	43,169,510	SRM-CHOKU	S-32
9	ドラゴンスピリット	749,770	R.S	
10	コンバットスクール	261,460	吉原浩二	

ゲームブティックジャック&ベティ

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F ☎(0238)21-1864 ☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,100,400	SPREAM-BOMB	③-F 2-8
2	ベラボーマン	180,700	NG	RD.18
3	アサルト	709,000	SPREAM-BOMB	全11面クリア
4	P-47	795,400	MINORU	RD.7
5	コンチネンタルサーカル	6,351,220	前田クン	日本1位
6	ギャラクシーフォース	786,280	ATP-武田	ミッション.4
7	航空騎兵物語	293,700	F.M	RD.5
8	西遊降魔録	242,570	MIG	IP, RD.5
9	ツインイーグル	2,618,300	小柳クン	全面クリア レベル15
10	オペレーションウルフ	471,400	PEN	イージー 2-4

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3 ☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	600,350	Y.S	R-11
2	グラディウスII (ニューバージョン)	665,000	BATTLE HOPPER	① 2-4
3	グラディウスII (ニューバージョン)	851,700	まお ⓦ	② 2-4
4	グラディウスII (ニューバージョン)	759,400	たたかうばった	③ 2-4
5	グラディウスII (ニューバージョン)	1,178,700	まお ⓦ	④ 3-1
6	ツインイーグル	1,870,300	I.Z(H.G.K)	R-5
7	忍	655,720	ⓦ おま	ALL ノーマル 3人
8	西遊降魔録	259,670	NYM	R5
9	上海(IP)	528	AVE	R4
10	グラディウス	1,395,800	G.O	3-7 ノーマル

ゲームランド小山

栃木県小山市中央町3-6 ☎(0285)23-0908 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ホットロッド	211,363	☆MB☆RVR☆	ノーマル
2	R-TYPE	1,335,400	サンダー	ノーマル
3	チェルノブ	317,700	Ⓜ	ラスト
4	エグゼドエグゼス	6,500,000	○○○-○○	5機
5	上海	544	T.A.T.	
6	エースアタッカー	15-0		
7				
8				
9				
10				

マリーン5 ナムコランド

山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	188,300	DAISUKE	1コイン 18面
2	アサルト	475,100	レッドミラージュ	1コイン R10
3	グラディウスII	824,110	あいむ ごうふあ ドットン	ニューバージョン 2-8
4	ファイナルラップ	2'30"86	GHOST	4周設定 4人プレイ
5	レインボーアイランド エキストラバージョン	9,999,990	SGG-KEY	R-30
6	究極タイガー	7,692,460	茂木博一	エリア693
7	ラビオレプス	8,283,000	でじゃぶ うひょひょ	エキスパート 1コイン クリア
8	Mr. HELIの大冒険	358,010	でじゃぶ うひょひょ	ノーミス クリア マネー 13200
9	上海	408	高橋治人	名人クリア 3面
10	P-47	500,400	TOKKY	エリア5

ゲームセンタータイリョウ

宮崎県角田市角田字牛館6 ☎(0224)62-1384 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト	520,000	LSI	
2	ラビオレプス	1,791,400	TKS	最終面クリア
3	西遊降魔録	114,000	SSS	
4	ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI.	9面クリア
5	Mr. HELIの大冒険	489,490	TKS	最終面クリア
6	ワンダープラネット	226,350	MZ.	最終面
7	R-TYPE	980,000	MZ.	2-5
8	ギャラガ '88	1,605,190	PSI.	ENDING4 STAGE5-29クリア
9	熱血高校ドッジボール部	359,700	ワタナベ.	2周目の5アフリカ
10	ザ・ディープ	18,800	MA	

書店（帖合）印
部数　　　　冊

ゲーメスト

No.10	No.11
No.14	No.15
No.16	No.17
No.18	No.19
No.20	No.21
No.22	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.10（'87　7月号）
No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）
No.16（'88　1月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）
No.19（'88　4月号）
No.20（'88　5月号）
No.21（'88　6月号）
No.22（'88　7月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名					
スコア	PTS.	月　日	達成		
面数等					
難易度 機数設定					
ゲームセンター	名前				
	住所		電話		

氏　名		スコアネーム			
住　所					
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女	
感　想					

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

（ふりがな）お名前	年齢　（　　）才 性別　（男・女）
ご住所〒□□□-□□　電話（　　　　）	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　）	

キリトリ線

特集：AMショー
ニューゲーム大攻勢



No.15（'87　12月号）

特集：AMショー先取り
R—TYPE 2周目攻略



No.14（'87　11月号）

特集：マップ特集
妖怪道中記他



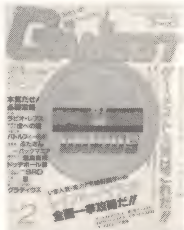
No.10（'87　7月号）

特集：新作ヘリ空中会戦
4機種



No.18（'88　3月号）

特集：ゲーメスト大賞は
これだ!!



No.17（'88　2月号）

特集：アフターバーナーII
立体マップ付全ステージ



No.16（'88　1月号）

特集：グラディウスII
究極タイガー



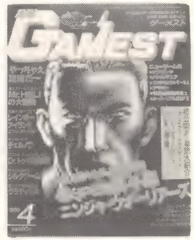
No.21（'88　6月号）

特集：AOUショー大特集



No.20（'88　5月号）

特集：火花を散らせ!!
丸ごと攻略



No.19（'88　4月号）

君こそゲーメスト！

グラディウスII（15万エブリー、面数優先）

①ミサイル	4周目8面	EXtreme-SS	ハイテクセガ三宮（兵庫）	2,112,100 フォースフィールド
②スプレッドボム	4周目4面	ボケ学生	PC巣鴨（東京）	2,374,500 シールド
③フォトントーピドー	7周目4面	FSR	個人申請スガイビリヤード24（北海道）	4,457,500 フォースフィールド
④2-ウェイ	11周目8面	FGK-TOM	個人申請ゲームセンターＵＦＯ（新潟）	5,806,700 フォースフィールド

アサルト（旧バージョン）
1,008,350
G.M.C.ELS
モンキーハウス本館（福岡）

アサルト（ニューバージョン）
866,850
SPREAM-K.W
ＰＣ仙台（宮城）

ベラボーマン
全面クリア
全国12店の皆様

ホットロッド
1,000万点+α
全国3店の皆様

P・47
1,000万点+α
G.M.C.N.K
モンキーハウス本館（福岡）

ギャラクシーフォース
6,674,340
CAN-SAD
個人申請ハイテクセガ岡大店（岡山）

西遊降魔録
789,480
DAM-Y.I (EXTEND)
個人申請ディズニーランド（愛知）

航空騎兵物語
1,053,200
S.P.T
荏原ゲームコーナー（東京）

チェッカーフラグ
537,940
C.M
ゲームプラザ（熊本）

レイメイズ
2,125,050
CYGNUS-NAMI
個人申請ゲームスタジオ黒髪店（熊本）

ツインイーグル
3,624,000
YSP
ハイテクセガ柏（千葉）

レインボーアイランドエキストラバージョン
91,356,660
FREEZIN'
個人申請 ＰＣ仙台（宮城）

アフターバーナーII
HIT=1587
RAN
個人申請ハイテクセガ武蔵境（東京）

上海
1254
松本文孝
弘前ハイローザスペースランド（青森）

F-1ドリーム
ポイント92
RVS-MAX（アバウト）
プレジャーキャッスル（東京）

ドラゴン忍者
419,400
SPREAM-I.Z
ＰＣ仙台（宮城）

Dr.トッペル探検隊
1,320,480
SPREAM-I.Z
ＰＣ仙台（宮城）

コンチネンタルサーカス
6,966,310
ヒサピー
８ビット（山形）

ファイナルラップ

1P	2'27"16	KJG-WST	個人申請 ＰＣ第４ビル（大阪）
2P	2'16"55	G.M.C.HSA& G.M.C.MIE	ゲームプラザ（熊本）
3P	2'23"88	MOBY-D	ＰＣ甲府（山梨）

まずは、人気NO1のグラディウスII。15万エブリのニューバージョンも出まわってますが（正確には3つバージョンがある）、今回はニューバージョンの記録が高いこともあって旧バージョンの方は取り上げていません（ニューバージョンの方が不利）。中でも4番目のゲージでは、1000万点（もちろん正攻法）目前。次回では1000万点がきっと出ているでしょう。それに対して、1・2番目のゲージは伸び悩み。やはり、レーザーは不利なのですかねえ。

続いて、アサルトの方ですが、こちらもニューバージョンがあるのですが、こちらは点数の差が激しく現われるので別々に集計。それでも、旧バージョンでは100万点の大台に乗ってしまいました。すごいの一言。

続いて、ベラボーマンですが、永久パターンがあるので全面クリアで統一。ニューバージョンも出まわっている（永パ防止）ので、次回からはニューバージョンのみの集計となります（予定です）。

そして、レイメイズですが、難易度を変えてしまうとボーナス点が変わってしまうというもの。よって、標準設定の台のみ集計しました。コンチネンタルサーカスも同様です。

今回は特に思ってしまったのですが、ニューバージョンや難易度（ディップスイッチによる）の変更によって点数が変わってしまうのは困ってしまいますねえ。（悠理）

ハイテクセガ桐生店
群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	3-7	フォトンF・F MBL-LIBRA	スコアー 1697900
2	アサルト	707,750	SIR-K・H	オールクリア 残０
3	火激	9人目	柏瀬悟	カゲキに火激
4	スーパーコントラ	10,620,780	垂直レバーで900万	
5	ホットロッド	235,912	RWC-VK	13面
6	ビジランテ	66,830	柏瀬悟	OH!CHAPPY 2面
7	ソニックブーム	339,490	STAR-BLADE	
8	アフターバーナーII	8,810,920	目が充血しているドロシー	20面 HIT=0 DX
9	エースアタッカー	1面	柏瀬悟	マーブルマッドネス
10	忍	28,930	柏瀬悟	1-3

ポニーワールド・ザ・コング
埼玉県所沢市緑町1-3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	3,140,000	くまくん	面数2-4
2	ワールドスタジアム	ホームラン 158m	Yくん	打者 おうさだ
3	R-TYPE	2,217,600	Yくん	全面クリア
4	究極タイガー	11,602,000	CRS S,S	999+α
5	オペレーションウルフ	528,050	Yくん	AST
6	ストリートファイター	768,200	Yくん	全面クリア
7	バブルボブル	8,150,810	CRS S,S	ZAP3
8	熱血高校ドッジボール部	1,266,600	Yくん	
9	レインボーアイランド(EX)	9,999,990	CMO-T・K	R-29
10	ベラボーマン	1,000,000	ポニー	当店目標スコア

amusement house MARY POPPINS
埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3132 ☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII（ニューバージョン）	661,700	あーまいったー	①-F 2-4
2	グラディウスII（ニューバージョン）	686,400	これはだれ?	②-F 2-4
3	グラディウスII（ニューバージョン）	1,232,600	兄目三十四	③-F 3-4
4	グラディウスII（ニューバージョン）	1,187,700	ちょっとまてー	④-F 2-8
5	アサルト	797,150	CRS-RAN薫	1コイン, ALL 旧バージョンかせげない
6	ラビオレプス	9,584,400	CRS-RAN薫	エキスパート ノーミス, リボン, そーさんちっとも
7	ラビオレプス	4,821,800	CRS-RAN薫	ノーマル, ミサイルなし ノーミス
8	レインボーアイランドEX	9,999,990	CRS-麗夢YURI	C=1 34面 カウンターアップおせーて。
9	リベンジオブDOH	469,620	APA	1コイン, ALL ただそれだけ
10	テラフォース	1,032,600	CRS-SAL-FUMI	全面クリア, 1コイン

ゲームプラザ
千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII（ニューバージョン）	1,134,900	KSG-ITO	ミサイル 2-8 ①-F
2	グラディウスII（ニューバージョン）	1,054,000	HVP-CLT-浪人	フォトン 2-8③-F
3	グラディウスII（ニューバージョン）	1,791,100	KSG-ITO	2-WAY 3-8④-F
4	ファイナルラップ	3'02"56	GPN-!・A	4人プレイ 5周設定
5	アサルト（ニューバージョン）	554,600	S・F・F-μ	ラウンド11
6	ドラゴンニンジャ	188,500	KSG-ARMS	1Pのみ 1コイン7面
7	ベラボーマン	302,800	S・F・F-μ	26面
8	レイメイズ	1,379,230	KSG-CATまきがい	HAPPY END ALLクリア
9	R-TYPE	1,438,400	AHO どどんぱ助六	2-5
10	チェルノブ	218,900	水無志B	RD=5

サンペデックナムコランド
千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	361,600	MRG-BK	1コインクリア
2	アサルト	707,500	Mu（ムー）	1コインクリア
3	レイメイズ	1,350,470	CHAT-茶羽一城	クリア 光のカガミ有
4	P-47	694,900	CHAT-アズール卿	6面しくった!
5	ツインイーグル	1,650,800	TEXT-I♡KI	LEVEL 13
6	西遊降魔録	263,430	CHAT-西友509	5面 手もげ
7	上海	658 pts	北見博	5面
8	グラディウスII（ニューバージョン）	792,700	N・T	2-4 ①-F
9	アレスの翼	415,900	CHAT-サカムビット公	2周目3面
10	もえプロホームラン競争	スロット連続3回あたり	なぞの少年	4回目775

プレイシャトー

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340 ☆ー

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	エースアタッカー	7-4	PSC-ABA	1コイン 2回戦
2	P-47(1P)	484,900	T・K	1コイン エリア5
3	航空騎兵物語	198,600	GSR-M・T	
4	ベラボーマン	213,400	PSC-ABA	エリア23
5	グラディウスII (ニューバージョン)	2,836,800	ILG-K・M	5-8 ④-F
6	アサルト (ニューバージョン)	679,100	ILG-NEOmkII	全面クリア
7	ドラゴンニンジャ (1P)	365,100	S・P・T	全面クリア
8	ニンジャウォーリアーズ	462,280	深沢正信	くの一 全面クリア
9	F-1ドリーム	12PT	PSC-ABA	
10	レイメイズ	1,313,750	G-L	全面クリア

小野塚商店(愛称:トッキョ)

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32 ☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	黄金の城	597,800	K.UChD	リバイバル
2	グラディウス	975,300	S.ONDR	リバイバル
3	少林寺への道	887,600	NMO	リバイバル
4	ドラゴンバスター	398,000	WTTN	リバイバル
5	アサルト	368,750	TsRGSK	5機
6	グラディウスII (ニューバージョン)	841,800	OZW	3周4面
7	西遊降魔録	160,860	TsRGSK	2人play
8	チェルノブ	116,400	NKGW	
9	ビジランテ	64,370	IKZW	
10	ベラボーマン	175,200	SKY	

ゲームセンターUFO

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン (旧バージョン)	358,800	URX-Mr.Koike!!	クリア
2	コンチネンタルサーカス	6,166,460	URT-ダッシュ野郎 SPAラリー	1コイン クリア
3	ファイナルラップ (3P)	2'27"21	URT/SUM, EXS, SPA	50円です 近日大会もあります
4	ツインイーグル	3,110,100	URX-UHY ½面相	クリア(レベル14) パーフェクト×2
5	P-47	3,185,300	URX-緑の少年	23面
6	チェッカーフラグ	530,090	YUM-Y・D	クリア 1位×3, 1ピット
7	アサルト	963,950	Tea'S-D(RFC)	クリア(旧ver.) H.S君ごめん
8	グラディウスII	3-8	ARC-VGC ①-F URX-TEC ②-F	チェルノブ復活 見学OKです。
9	航空騎兵物語	739,500	URX-真霧由美	8面
10	ドラゴンニンジャ	391,800	URX-Mr.Koike!!	1コインクリア

ジョイランド オレンジ

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	コンチネンタルサーカス	5,985,460	杉山	クリア ノーマル 日本1位
2	ニンジャウォーリアーズ	367,810	しおぱんくん	クリア
3	ストリートファイター	704,100	二戸部	1コイン クリア テーブル
4	Dr.トッペル探検隊	261,900	小林	6面
5	ツインイーグル	1,168,400	ZG-PUL	レベル11
6	究極タイガー	6,794,760	SBK-血祭智	A-658 3-8面
7	A-JAX	1,763,600	SBK-雲のM・H	イージー5機 クリア
8	レイメイズ	1,355,090	ECM-C・C	真のエンディング
9	西遊降魔録	269,230	しおぱんくん	5面
10	R-TYPE	966,600	佐藤吉和	2-5

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レイメイズ	430,300	マイピ	21面 スターライト
2	F-1ドリーム	40ポイント	MYZ	スターライト
3	エースアタッカー	(ビギナー) 4回戦	森沢	スターライト
4	ビジランテ	999,990	YOM-Y.T	上高地
5	スーパーリーグ	6,840,750	Y.K	京王
6	航空騎兵物語	212,800	田中	ニュースター
7	ドラゴンニンジャ	206,900	まあくん	7面 ニュースター
8	西遊降魔録	500,230	SOS	ニュースター
9	ベラボーマン	134,200	TOM	14面 ニュースター
10	チェッカーフラグ	363,420	F, ザッパ, TOH	ニュースター

ハイテクノーベル神保町店

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823 ☆ー

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レイメイズ	1,930,400	かやまのまさし	ノーマル 全面クリア
2	コンチネンタルサーカス	6,491,480	TYRANT-HIM	アップライトタイプ ノーマル全コースクリア
3	西遊降魔録	236,980	TYRANT-HIM	ノーマル 6面
4	オペレーションウルフ	493,550	SSS	ノーマル
5	ニンジャウォーリアーズ	422,100	TYRANT-HIM	ノーマル 全面クリア 永パナシ
6	F-1ドリーム	18pts	TYRANT-HIM	ノーマル 全2周クリア
7	Dr.トッペル探検隊	585,860	TYRANT-ZAC	ノーマル 全面クリア
8	レインボーアイランド (エキストラ)	84,004,650	FREEZIN'	ノーマル 全面クリア
9				
10				

荏原ゲームコーナー

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359 ☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルト (旧バージョン)	952,300	JAG-ドラ博士 H・S	全面クリア
2	P-47	1,971,000	JAG-AX1	2-6
3	航空騎兵物語	1,053,200	S.P.T	全2周クリア
4	ベラボーマン	300,800	超絶貧民 ビンボーマン	33面クリア 永パ未使用
5	グラディウスII (ニューバージョン)	2-8	EGC-ウパ	②-F
6	グラディウスII (ニューバージョン)	2-8	JAG-局長ペン茶	③-F
7	忍	726,630	JAG-IPN-WOP	3人設定 1up有 B・S×3
8	ドラゴンニンジャ	234,400	IPNの会員	7面
9	アフターバーナーII	HIT＝1403	SSC-ZIP	
10	ツインイーグル	1,934,200	JAG-AX1の分身ビシノ	6面

カジノカーニバル ☆＝

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アサルト (旧バージョン)	630,850	拝島シマダ-Y.T	1コイン ALL
2	F-1ドリーム	30	体感プレーヤー ○○な○	
3	シルクワーム	2,490,100	Qちゃん	ジープ, WAVE11
4	エースアタッカー	優勝	豊司憲田	米15-0韓 1コイン 決勝15+α回
5	グラディウスII (ニューバージョン)	1,022,600	SIN	2-8 ①-F
6	P-47	623,100	KINちゃん	6面(1Pのみ)
7	航空騎兵物語	297,600	騎兵隊ラーメン謎の3号店	
8	西遊降魔録	1P500,280 2P500,000	1度は食いたい"はつねや"のフラッペ	2P
9	忍	692,630	KTP	1コイン ALL
10	グラディウスII (ニューバージョン)	1,751,300	拝島シマダ-Y.F	3-8 ④-F

プレジャーキャッスル

東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	西遊降魔録	739,530	RVS-MAX!! (伝説の友情パワー全開)	オールクリア, 3設 悟空使用, 残0
2	西遊降魔録 (2P)	347,040	RVS-MAX (デデデコウ…) RVS-TRI	5面ラスト 悟空&沙悟浄使用
3	ダッシュ野郎	189,980	RVS-CRT③-MAX!	N.Yレースまで 1位×4
4	コンチネンタルサーカス (アップライト)	5,732,420	RVS-CRT④-TRI!	オールクリア ランク1位, 雨×4
5	F-1ドリーム	92	RVS-MAX (アバウト)!	(予選20, F136×2) オールクリア
6	ワールドスタジアム	11-0	WATAYA	3回コールド ガイアンツ使用
7	ニンジャウォーリアーズ	450,000	帝玉M.K!	オールクリア(永パなし) ノーマル
8	ニンジャウォーリアーズ (2P)	508,630	RVS-RYKA RVS-RAS, E	オールクリア(永パなし) ノーマル
9	上海	748	謎の会社 (元バブルン)	6面, 1分30秒設定 "体力"
10	ホームラン競争 (ワールドスタジアム)	153m	RVS-MAX (シンボリルドロいっぱい!)	レフトスタンド一直線!!

スペースイン・プラザ

東京都八王子市旭町1－1 八王子そごう9F ☎(0426)24－2511 内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	1,533,900	WIN・Zの2番弟子	3-8 ④-F
2	チェルノブ	321,750	STK	エイリアン倒せず
3	R-TYPE	1,443,200	ちゃいおん	全2周ALL
4	アサルト	726,150	DATI	11面
5	究極タイガー	10,000,000+α	I, H-謎のボケ浪人	5-1
6	シルクワーム (ジープ)	3,252,400	DAJI	12面
7	シルクワーム (ジープ)(ヘリ)	2,022,200	NOJ	11面
8	グラディウスII	948,400	TUKASA.KEZ	2-8 ③-F
9	A-JAX	2,157,500	WIN.Zの2番弟子	ALL
10	ファンタジーゾーンII	7,503,600	俺は田舎の団地妻	ALL

ビデオインセガ船橋店

千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	977,200	ZUKKO	2-8 ①-F
2	グラディウスII (ニューバージョン)	1,065,000	ZUKKO	2-8 ②-F
3	グラディウスII (ニューバージョン)	1,003,800	ZUKKO	2-8 ③-F
4	グラディウスII (ニューバージョン)	1,204,200	ZUKKO	3-1 ④-F
5	ホットロッド (ニューバージョン)	273,764	COT-ARTS	テーブルタイプ 1コイン 15面 赤
6	上海	980	いつもの3人	
7	アサルト	602,850	なぞのひと	11面
8	西遊降魔録	500,200	CPP	1コイン 3面ボス
9	西遊降魔録	209,390	REC-CHIR	1コイン5面 沙悟浄
10	西遊降魔録	249,160	REC-TKM	1コイン5面 悟空

ナムコゲームスポット

千葉県市川市市川1-4-10 市川ビル内 ☎(0473)26-1958 ☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	338,300	MIRAGE-B・K	R-27
2	グラディウスII (ニューバージョン)	864,000	MIRAGE-MRI	2-4 ③-F
3	アサルト	443,750	MIRAGE-B・K	R-9
4	ラビオレプス	3,690,800	REC-中村由真	ノーミサイルALL
5	上海(1P)	140	問屋の息子	R-1
6	上海(2P)	1P130 2P120	原田 問屋の息子	R-2
7	Mr. HELIの大冒険	623,930	REC-中村由真	ALL
8	究極タイガー	4,658,630	MIRAGE-MAX	エリア431
9	ギャラガ '88	1,552,490	ALT-MA	5-29クリア
10	忍	513,700	REC-TKM	ALL

ハイテクセガ柏店

千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ホットロッド	105,990	YSP	1コイン
2	ファイナルラップ	2'42"25	ALX-TAKE	
3	グラディウスII	395,400	YI	なさけねーの書くなよ
4	ドラゴンニンジャ	332,000	YSP	おおってや!!
5	アサルト	349,900	U.V	10面
6	ギャラクシーフォース	3,176,470	8っちゃん	4周目 2面
7	ツインイーグル	3,264,000	YSP	クリア, VGMは聖飢魔II?
8	西遊降魔録	235,710	U.V	最終面
9	P-47	742,700	RYU	R-7
10	ベラボーマン	56,400	NOJIRI	R-7

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735 ☆＝34

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	352,100	こみちんの野望	永パナシ
2	ファイナルラップ	2'15"20	帝&TECCHI&その他大勢	6P
3	グラディウスII (ニューバージョン)	1,836,000	H.S(理1)	3-8 ①-F
4	グラディウスII (ニューバージョン)	2,374,500	ボケ学生	4-4 ②-S
5	グラディウスII (ニューバージョン)	2,882,000	HTL-Y.N	5-8 ③-F
6	グラディウスII (ニューバージョン)	7,469,400	GMC-KOMた	11-5④-F
7	SDI	79,620,000	めぞん一刻	ノーミス オールハ S-34
8	レイメイズ	2,046,470	AI坂戸 クラッシュ	ALL 2ミス 鏡なし
9	アサルト	827,300	ALT-M.A	ALL
10	ホットロッド	10,000,000+α	TECCHI	18-15 1コイン 11時間20分

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	104,200	藤田	14面
2	アサルト	806,600	½TM-MFら	EE(オールクリア)
3	チェッカーフラグ	371,580	ゴクオ	3面
4	コンチネンタルサーカス	6,345,950	QUESS.P	JAPAN
5	グラディウスII (ニューバージョン)	1,681,900	坂本	3-4 ④-ハード
6	ビジランテ	208,190	S.NOVA.DAN	5面
7	ドラゴンニンジャ	221,200	磯辺勝美	7面
8	西遊降魔録	141,230	岡部栄一	?
9	アフターバーナーII	322,547,600	EAC	HIT=1455
10	サンダーブレード	4,871,720	EAC	オールクリア

■ヒットゲームBEST10

ナムコ快調！ 2位・3位・4位

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	グラディウスII	515	コナミ
2	2	ワールドスタジアム	438	ナムコ
3	3	アサルト	362	ナムコ
—	4	ベラボーマン	304	ナムコ
5	5	ファイナルラップ	250	ナムコ
4	6	アフターバーナー	227	セガ
—	7	西遊降魔録	202	テクノスジャパン
6	8	上海	157	サン電子
8	9	アウトラン	137	セガ
—	10	エースアタッカー	134	セガ

11位	コンチネンタルサーカス 120	12位	R-TYPE 104	13位	ホットロッド 95	14位	ニンジャウォーリアーズ 86	15位	スーパーハングオン 77

〔注〕ハイスコア掲載店にハイスコア表とは別に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は81店の5月末現在で集計しました。



大阪・Wyvernおおま君

グラディウスII 1位守る

今月は先月に引き続きグラディウスIIがTOPを守りました。その他はベラボーマンが4位に入ってきたのが目立った所でしょう。

グラディウスIIは今月は1位を守りましたが、客付きが悪くなっている店があり、そこが心配です。ゲームとしてはそれほど寿命が短くなってしまうような内容ではないと思うんですが、ロム交換して難しくなったのが響いているようです。

発売して1ヵ月か2ヵ月の頃というのはちょうどゲームを続けようか、あきらめようかという時です。また、速いもの好きでない人達はちょうどやり始める時期でもあるのです。

その頃に、7万エブリから15万エブリに変ったというのはプレイヤーの反発をかなり買いました。来月もトップの座を守れるかどうか微妙な所です。

ナムコ復活か上位に進出

2位のワールドスタジアムは広いプレイヤー層の支持を得ている強力な機種です。このゲームは台数もかなり出回ってますし、今後も長い間にわたってベストテンの常連になることは間違いありません。

3位のアサルトは先月に引き続いての人気ですが、このゲームも最近客離れの傾向にあります。スタートダッシュはなかなか良かったのですが、見かけが地味なため一般プレイヤーが多少敬遠気味なようです。今回は3位ですが、来月もベストテンの上位に残れるでしょうか。

4位のベラボーマンもナムコのゲームで、2位から5位のファイナルラップまでナムコゲームが占めました。ベラボーマンは予想通りの人気で人気NO.1だった店もかなりありました。

しかし、なんといってもこの機種、出回っている台数が少ない。ナムコの直営店にこそほとんど入っていますが、他の店ではかなり大きな店でないと手に入れられなかったようです。同じナムコのアサルトに比べるとここが大きな違いです。

ベラボーマンはアサルトをしのぐ勢いのゲームなのですから、どんな理由があるにせよプレイヤーとしては円滑な供給を望みたいですね。

新しくベストテンに入ってきたのは西遊降魔録です。あまりはずれの機種を出さないテクノスジャパンの作品で、今回もまあまあの人気です。でも、これから上位に上がってくるには少しパワー不足のような気がします。

もう1つのニューゲームはセガのエースアタッカーです。これはバレーボールをゲームにしたもので、そこそこのヒットになってます。しかし上位に食いこんで来るほどの力はないようです。

前回から落ちたのはニンジャウォーリアーズです。キャラクターゲームで、難度が高くプレイヤーに限界を感じさせてしまう所に多少問題があったのではないでしょうか。

来月は夏休みをひかえて、ニューゲームが出てきそうです。ワールドスタジアム、アウトラン等の常連組以外は順位がかなり変わるかもしれませんね。

（ぜんじ）

プレイシティキャロットIN 甲府（甲府集辺集計）

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	P-47	1,138,500	DAZUNI 中もちょ	1コイン 8面(中央)
2	レイメイズ	633,220	ザッパラ	1コイン 28面(朝日町)
3	西遊降魔録	270,000	よしかずくん	1コイン 5面(中央)
4	ベラボーマン	358,600	DAZUNI B・I	1コイン 32面(中央)
5	ドラゴンニンジャ	335,100	JNY-B・S	1コイン ALL(朝日町)
6	アサルト (旧バージョン)	830,150	DAZUNI B・I	1コイン ALL(善光寺)
7	上海	808	DAZUNI 本田	6面
8	ファイナルラップ (3P)	2'23"88	MOBY-D	4周設定
9	モンスターランド	6,815残し	DAZUNI TN-KO	1コイン ALL
10	究極タイガー	6,177,850	DAZUNI 中もちょ	599エリア

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	203,700	MBX-GIL	ROUND19
2	レイメイズ	1,430,900	ベルボーイ川島	ALL
3	アサルト	713,400	AIQ	ALL
4	スーパーコントラ	11,079,540	MBX-GIL	2-4
5	グラディウスII	1,016,400	Lucky 7 ½ TM H.I.M	2-8 ③-F
6	グラディウスII	1,114,300	Lucky 7 ½ TM H.I.M	2-8 ④-F
7	ツインイーグル	2,438,700	Lucky 7 ½ TM H.I.M	クリア，1ミス
8	西遊降魔録	256,530	Baltan San	最終幕
9	パドルマニア	60,100	DMB	初級9面
10	ニンジャウォーリアーズ	244,800	GSX	ROUND6

がらんがらん ☆＝1

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII (旧バージョン)	769,000	Lucky 7 ½ TM YAL	2-4 ①-F
2	グラディウスII (旧バージョン)	651,400	はぐれLucky 7 KMK	2-4 ②-F
3	グラディウスII (旧バージョン)	747,900	ATM Fowl's chick	2-4 ③-F
4	グラディウスII (旧バージョン)	595,600	はぐれLucky 7 KMK	2-4 ④-F
5	西遊降魔録 (悟空)	500,290	SUPER ひげ小僧	ALLクリア ラッキー!!
6	西遊降魔録 (八戒)	223,910	$TEL^2 7$	5面中ボス
7	西遊降魔録 (沙悟浄)	238,460	はぐれLucky 7 KMK	5面
8	西遊降魔録 (2P)	336,800	ATM-Fowl's chick & Aries ㋤	5面
9	ダライアス(EX)	10,621,120	ATM Aries なんの㋤	(Z) クリアイージー
10	レインボーアイランド (EX)	6,391,920	スーパー おでちゃんMKII	28面

がらん3 ☆＝1

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII (旧バージョン)	1,058,200	APO'S FINAL STAR	2-8 ②-F
2	グラディウスII (旧バージョン)	1,548,700	PIP	3-8 ④-F
3	西遊降魔録 (悟空)	246,340	KMK	5面
4	西遊降魔録 (八戒)	239,250	有頂天	5面
5	西遊降魔録 (沙悟浄)	268,220	KMK	5面ボスノーミソで死
6	アサルト	593,750	PST㊞RR／(民民の若大将)	11面後半
7	スーパーコントラ	11,038,960	Lucky 7 ½ TM SUPER LEE2	2-4 2-3までノーミス
8	F1ドリーム	F1POINT=30	Lucky 7 ½ TM SUPER LEE2	2周F1クリア 12レース
9	ニンジャウォーリアーズ	342,190	P.ST HIROちゃん	全6面クリア
10	グラディウス	2,324,000	オペラ男	6-4

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町通り7番町998番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギャラクシーフォース	674,410	FGK-乱馬 R/TM	1コインR-3
2	アフターバーナーII			
3	ファイナルラップ	2'33"26	FGK-社長の乱馬R/TM	1P
4	アウトラン	4'40"03	FGK-社長の乱馬R/TM	コースD Time優先
5	ヘビーウエイトチャンプ	9,999＋α	21世紀仏像団	ALL
6	グラディウスII	995,400	おちゃる	2-8 ④-F 1コイン
7	アサルト	658,250	FGK-SOH	RD-11 1コイン
8	ドラゴンニンジャ	74,700	宮哲郎	R-4 1コイン
9	チェルノブ	356,400	FGK-BIG.K	R-ALL 1コイン
10	Mr.HELIの大冒険	678,640	おちゃる	R-ALL 1コイン

ビデオインアタック

新潟県柏崎市東本町1-8-38

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	10,824,030	KAW	Zゾーン, エキストラ
2	熱血高校ドッジボール部	2周目アフリカ	ヘテロ1号	
3	R-TYPE	1,032,400	なぞのあきんどH・M	ALL
4	究極タイガー	2,981,720		321エリア
5	特殊部隊UAG	1,360,700	M・H	
6	ゲバラ	1,200,000	YAS	
7	パックマニア	96,960	GPC	
8				
9				
10				

ゲームインセガ高岡

富山県高岡市末広町元畑50-1　☎(0766)24-5883　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ホットロッド	10,000,000+α	KAN, G ®TM	19-8 11時間7分38秒
2	アフターバーナーII	HIT=1,232	人類田中の作者である!	ALL
3	西遊降魔録	194,880	RED	最終面
4	スーパーコントラ	11,091,460	綾小路ヨーコ♡TM®	
5	スーパーハングオン	2′50″12	CRUX! ®TM	アフリカ
6	スーパーハングオン	4′59″63	やんちゃ姫	アジアfrom京都
7	忍	568,190	KAN, G ®TM	クリ屋
8	チェルノブ	387,300	田中マンの作者である!	ALL
9	グラディウスII	853,400	綾小路"ワムウ"れいむ T®M	②-F 2-7
10	グラディウスII	741,600	D.H	④-F 2-4

ゲームインカナザワ

石川県金沢市安江町3-4　☎(0762)31-3526　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	西遊降魔録	217,300	ORC	3人設定(R3)
2	上海	700	越村	健康
3	エースアタッカー	15×0	中嶋	1st
4	ホットロッド	80,318	坊城	1コイン
5	アフターバーナーII	64,884,480	ひばり"富永みーな♡"ゆたか	4機設定 Hit1003
6	サンダーブレード	5,121,440	OSA	ALL
7	チェルノブ	355,850	TRT	ALL
8	ソニックブーム	252,050	くまさん梶川だモ〜ン	R.6
9	Mr. HELIの大冒険	500,130	桜高210H 白山人	R.6
10	火激	8RD L-E	吉田真里子ファンのくまさん	

プレイランド片町

石川県金沢市片町2-1-3　☎(0762)21-9415　☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	上海	544	店長	幸運
2	グラディウスII	5,609,900	黒田	10周8面 ④-F
3	航空騎兵物語	368,500	石井君	
4	P-47	75,600	近藤君	
5	西遊降魔録	172,350	J……	
6	コンチネンタルサーカス	5,181,180	ARU	全面クリア ノーマル JAPAN1位
7	アサルト	253,800	,?……	
8	ベラボーマン	186,500	テッチャン	
9				
10				

夏休みだ!! それで?

この際、君の意見をバンバン出してくれい。

◆賞金(品)

1席…3万円　2名

2席…2万円　2名

3席…1万円　2名

佳作…賞品　数名

参加賞があります

●年齢・職業・性別不問。プレイヤー、店経営者、店員、メーカー社員など…どなたでもご応募下さい。

ゲーメスト/コインジャーナル共催

ゲーム懸賞論文募集

さっそくですが、ゲーメストはコインジャーナル誌と話し合って、読者の皆さんから「ゲームに関する意見」を大募集することにしました。思っていることは志に出してこそ意義あり、ですね。多数の応募待ってます。

応★募★要★項

■テーマ

◆ゲームに関するものなら自由

〈例〉

●ゲームのどこがいけないの?(先生や親に言いたいこと)

●こんなゲーセンは嫌いだ(店に言いたいこと)

●面白いゲームとは?(メーカーに言いたいこと、長時間プレイなど)

●私とゲーム(ゲームとの関わりや経験、その楽しさ、魅力など)

■発表(作品及入賞者) ゲーメスト及コインジャーナル誌

■枚数 400字詰め原稿用紙10枚以内

■締切 9月30日(当日消印有効)。住所、電話、年齢、職業を明記して下さい。

■原稿送付先

〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル

(株)新声社内

「ゲーメスト」GAME懸賞論文係

〈担当:高橋己代子〉

〒530 大阪市北区兎我野町9-23 聚楽ビル

(株)コインジャーナル内

「コインジャーナル」GAME懸賞論文係

〈担当:大迫拓志〉

●ゲーメスト、コインジャーナルどちらでもOK。郵送でお送り下さい。なお応募原稿はお返ししません。ご諒承下さい。

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14-33　☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII(ニューバージョン)	572,300	MAC	2-1 ④-S
2	アサルト(旧バージョン)	352,950	MML-T-S	R-7
3	F-1ドリーム	36	EXCALIBUR	12レースクリア
4	ファイナルラップ(1P)	2′37″75	HRC	
5	ファイナルラップ(2P)	2′36″15	HIT	
6	西遊降魔録	175,150	RUSTIC-WOP	R-4
7	ニンジャウォーリアーズ	218,040	RUSTIC-WOP	ALLクリア
8	スーパーリーグ	10,905,950	福田	設定 HARDEST 大リーグ
9	究極タイガー	2,445,480	NGK-F.K	エリア280
10	ヘビーウェイトチャンプ	9,403	福田	

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1-4-9　☎(0258)36-0991　☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII(ニューバージョン)		点数申請なし	2-8 ①-F
2	グラディウスII(ニューバージョン)	915,200	せいろくの黄昏	2-8 ②-F
3	グラディウスII(ニューバージョン)		点数申請なし	2-8 ③-F
4	グラディウスII(ニューバージョン)	1,530,200	NASKA-SOL	3-4 ④-F
5	ベラボーマン	362,500	超絶賛人ブラボーマン	ALLブラボーッ
6	ファイナルラップ	2′33″28	NASKA-Zin	1Pバックなし
7	アサルト(ニューバージョン)	734,800	400点足らん	ALL
8	究極タイガー	7,110,600	JOB-あつし	3-9 AREA678
9	スーパーコントラ	21,279,260	JOB-あつし	相打ち クリアしてない
10	熱局雀士	麻雀女王撃破	トリプル役満和了られた男	99,900 カウンターストップ

ハイテクセガ万代店　☆=2

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F　☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT=1,552	FGK-SOH	ALL
2	アサルト	786,400	FGK-SOH	ALL
3	エースアタッカー		申告者なし	
4	グラディウスII(ニューバージョン)	1,063,400	KATS-IHI	3-2 ④-F
5	スペースハリアー	39,458,620	堀川のかまぼこ	ハード設定 ALL
6	1943	3,016,460	元全中裏・左 ASUKA	モビ×0 ALL
7	上海	664	中村君	5面
8	火激	全面クリア	清水の次郎長II世	
9	ギャラクシーフォース	813,530	乱馬(R/TM)	イージー設定 4面
10	西遊降魔録	63,970	KOG	沙悟浄3面

ハイテクセガ三宮 ☆=1

兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1425	V-MAX-FRX	ノーミス
2	ホットロッド	2,072,215	Extreme-Lizard	4周目R-16
3	カウンターラン	31,940	V-MAM-WIZ	
4	西遊降魔録	274,920	Extreme-Lizard	5面ボス
5	アサルト(旧バージョン)	834,600	XXX-ALL	全面クリア
6	ギャラクシーフォース	801,170	Extreme-メカたいにゃん	4面 Ver 1.25
7	グラディウスII	2,734,500	Extreme-S.S.	5周目4面④-F
8	スーパーコントラ	11,055,560	Extreme-Lizard	2周目4面
9	ギャラガ '88	2,645,800	Extreme-SS	残機4機 5-29クリア永パなし
10	エースアタッカー	1試合勝抜き	Extreme-メカたいにゃん	

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,287,000	Sgt.Pepper	3-4 ③-F
2	グラディウスII	1,052,500	山路真吾	2-8 ④-F
3	アサルト(ニューバージョン)	712,450	Sgt.Pepper	ALLクリア
4	究極タイガー	10,000,000+α	近江からの使者	4-10で達成
5	ニンジャウォーリアーズ	305,650	Zero.F	1コイン ALL
6	西遊降魔録	225,990	TALL-P	1コイン 5面
7	F1ドリーム	Point72	明日香	1コイン ALL
8	レインボーアイランド(エキストラ)	28,519,400	MPY-よしみ	C=10 ALL
9				
10				

パピープレイランド

静岡県富士市平垣270-10 ☎(0545)61-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアス	10,406,750	S・Y	残5V
2	グラディウスII	553,600	KZP-MK	2-3 ④-S
3	グラディウスII	731,700	Y・K	2-4 ④-F
4	ファイナルラップ	2'41"18	T・S	2P
5	ワールドスタジアム	3-0	PMO	メンバーチェンジナシ 9回D-G
6	F-1ドリーム	15ポイント	HRC	F1の1面
7	1943	1,919,690	M・T	ステージ13
8	モナコGP(テーブル)	7,326	P.P.L	リバイバル
9				
10				

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ツインイーグル	1,565,800	GPT-TAF	LEVEL13
2	ビジランテ	94,660	FUNMO	R-5
3	アサルト(ニューバージョン)	637,900	D²S-MT響 RIHAKU一刻	R-11 ALL
4	航空騎兵物語	399,000	うる星&めぞん狂Y・T	R-6
5	グラディウスII(旧バージョン)	4,220,900	GWC-兵庫のCRS	2-3 ④-F
6	グラディウスII(ニューバージョン)	1,214,500	うる星&めぞん狂Y・T	3-4 ③-F
7	グラディウスII(ニューバージョン)	1,706,600	うる星&めぞん狂Y・T	3-8 ④-F
8	P-47	596,700	Y.SUZUKI	R-6
9	ドラゴンニンジャ	128,200	杉原孝吉	R-5 ボス
10	ベラボーマン	245,700	S.K	R-22

ビッグキャロット京都

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14 ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シルクワーム(ジープ)	2,543,600	KR-1をつぶせーの BOBBYさむ	R.11
2	シルクワーム(ヘリ)	2,141,900	頑張ってヘリやりますノのK.Y	R.11
3	グラディウスII(ニューバージョン)	1,866,800	TURKEY	3-8 ④-F
4	アサルト	378,600	TOMO	4ミス オールクリア
5	ツインイーグル	1,947,700	冨田繁行	R.5 レベル14
6	レイメイズ	1,249,020	Sgt.Pepper	ノーミス オールクリア
7	オペレーションウルフ	234,200	デスピオン	R-6
8	スーパーコントラ	10,961,600	つとむ	2-3
9	ベラボーマン	245,300	ターキー	R.22
10	レインボーアイランド	11,999,990	MPY-よしみ!	12ミスオールクリア コマンド9 シークレット9

イエローハット ☆=27

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	全32面クリア	FPG-MTS ルート2	永パ発生のため点数無効
2	グラディウスII(ニューバージョン)	1,762,800	GMC-ZEUS	3-8 ①-F
3	グラディウスII(ニューバージョン)	1,201,400	GMC-STI(た)	2-8 ②-F
4	グラディウスII(ニューバージョン)	1,425,900	DJ.(RZV)	3-4 ③-F
5	グラディウスII(ニューバージョン)	1,997,600	AKI	4-1 ④-F
6	P-47(1P)	1,974,700	名人(ZKS)(た)	2周目の6面
7	アサルト(ニューバージョン)	818,100	NOB・TAT	2機設定 ALL
8	西遊降魔録(1P)	757,740	FPM	3機設定 ALL
9	レイメイズ	2,080,520	FPG(参)	8万ONLYALL
10	F-1ドリーム	ポイント=87	BIC	全面クリア

ハイテクセガ表町店

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	P-47	591,700	HCS-ALES	ノーマル エリア6入った日に集計
2	アサルト(旧バージョン)	670,950	HCS-・・A	3機設定
3	西遊降魔録	265,320	HCS-EBI	ノーマル 3機設定
4	ホットロッド	10,724,298	CAN'-VEL	ノーマル 19周目R-15 区切りがよいので放棄
5	ギャラクシーフォース	1,967,170	CAN'-SAD	イージー3周目1面 シールド4
6	エースアタッカー	15対6	CAN'-HID	イージー 4試合目クリア
7	上海	670	元㋙M	イージー R-5
8	ベラボーマン	355,500	HCS-・・A	イージー 9面
9				
10				

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前 ☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'29"08	INGS-きまぐれ 店員がライバルFAN	1人プレイ
2	ファイナルラップ	2'22"58	Roux-Louka	2人プレイ
3	ファイナルラップ	2'23"80	INGS-ZZZ	4人プレイ
4	グラディウスII(ニューバージョン)	987,200	INGS-ZZZ	2-8 ③-F
5	西遊降魔録	500,620	GAK-Ebony Plince	コンティニュー有 クリア
6	シルクワーム	4,502,700	SGP-TNK	12面ループ
7	上海	526	佐藤	幸運
8	サウロ	60,720	INGS-DIS衣留	
9	航空騎兵物語	393,000	GAK-Ebony Plince	6面
10	ソニックブーム	425,440	Roux-Louka	

キャノン最前線 ☆=5

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,779,700	JMAC	3-8 ④-F
2	グラディウスII(ニューバージョン)	1,867,900	UUU(た)	3-8 ⑨-F
3	レイメイズ	1,870,120	EXTENDHI	ALLクリア残3
4	レインボーアイランド(エキストラバージョン)	313,740,070	ZAT	オールシークレット 残機3 コマンド10
5	グラディウス	10,222,200	SP2	Z1の4で予定終り 残5機御器所店
6	西遊降魔録	768,580	AMI	1コインクリア
7	ベラボーマン	280,400	MK	24面
8	P-47	710,200	DAMKT	7面手が痛い
9	アサルト	820,150	X	ALLクリア 体調がわるい
10	航空騎兵物語	710,200	LAY	2-4

プレイスクエアウィル

岡山県岡山市表町2-2-58 ☎(0862)27-9314 ☆=1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	323,400	HCS-・・A	すていじ26
2	グラディウスII(旧バージョン)	1,608,000	HCS-・・A	3-8 ③-F
3	グラディウスII(ニューバージョン)	864,500	USI	
4	ツインイーグル	1,767,800	ELF	
5	スーパーハングオン ビギナーコース	2'49"48	NJP-(へ) Akindo//	シットダウン
6	スーパーハングオン エキスパートコース	9'07"62	NJP-(へ) Akindo//	シットダウン
7	Mr. HELIの大冒険	1,041,940	SIR	$3,560
8	西遊降魔録	234,200	N.O	
9				
10				

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4 ☎(06)606-3515 ☆=4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	西遊降魔録	100,830	APIX-MMC	第2幕
2	サンダーブレード	3,903,900	APIX-EXP	スタンディング 全面クリア
3	チェルノブ	321,600	SHO	イージーランク
4	テラフォース	383,800	OZI	
5	ライフフォース(青)	1,607,300	岸和田の豪治	3周6面
6	ライフフォース(赤)	3,217,300	ARIX-チェルノブ&カルノフ	6周3面(1人)
7	アフターバーナーII	HIT=1,157	OGP-KIT	
8	ギャラクシーフォース	605,440	ARIX加盟サークル募集中	イージエスト シールド8(3面)
9	カウンターラン	90,990	ARIX-醒星わたる&BOSTON	(16面)
10				

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611 ☆=6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII(ニューバージョン)	3,325,300	十字架SHOTⓁ	6-4 Ⓕ
2	ベラボーマン	292,700	FGP(MTS)	R26
3	ファイナルラップ(6P)	2'22"98	M(た)&HKS&AGF&U(た)	4周設定
4	ファイナルラップ(1P)	2'29"23	AGF	4周設定
5	レイメイズ	700,140	PAS	クリア
6	西遊降魔録	231,480	MAD(た)	3-1
7	モンスターランド	G=7,424	AGFⓁ	クリア
8	ドラゴンニンジャ	226,300	M.N.O	R-7
9	マーブルマッドネス	208,780	IMPUL	1ミスクリア
10	アサルト	684,950	ASG-Y.W	クリア

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734 ☆=2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	159,500	島田	15面
2	航空騎兵物語	235,400	須方	5面
3	チェッカーフラグ	371,900	岸	F1-3
4	ビジランテ	220,160	須方,江田	ALL
5	アサルト	394,540	時信	8面
6	上海	646	三宅	健康名人5面
7	コンチネンタルサーカス	5,404,410	今泉	ALLノーマルランク1
8	グラディウスII	5,339,300	須方	③ 5-8
9	ニンジャウォーリアーズ	298,450	八幡浩匡	1P6面
10	ドラゴンニンジャ	117,700	M.K	1P5面

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII(ニューバージョン)	1,421,700	ZTT-BOM	3-8 ③-F
2	ツインイーグル	1,904,900	INGS-M・M	L-14 55点ボーナス無し
3	ドラゴンニンジャ	354,700	INGS-M・M	全面クリア
4	上海	864	Mr.MORIWAKI	6面クリアで中断
5	西遊降魔録	215,750	INGS-KIM	最終面
6	ベラボーマン	311,000	SYD	26面
7	ファイナルラップ	2'27"50	INGS-ZZZ &FAN	2人プレイ
8	P-47	686,300	INGS-KIM	S-6
9	航空騎兵物語	444,800	TFG-BRA	S-6
10	パニックロード	781,800	RNT	8面

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コンチネンタルサーカス	4,852,540	MINS	日本GP
2	ベラボーマン	182,300	K.N	1コイン18面
3	P-47(1P)	739,400	NGC-DIO	エリア7
4	スーパーコントラ	10,632,140	究極超人-R	1コイン
5	アサルト(ニューバージョン)	730,650	ASG-Y.W	全面クリア
6	ドラゴンニンジャ	127,200	XYZ	1コイン5面ボス
7	ぶたさん	462,960	ZZGのいわせ君だよ	1コイン 全面クリア
8	グラディウスII(ニューバージョン)	1,524,300	UUU(た)の弟子 GML-STI-(た)	④-F 3-7
9	グラディウスII(ニューバージョン)	739,400	そんなことゴーファー	③-F 3-4
10	グラディウスII(ニューバージョン)	913,200	SATOMI.I	①-F, 2-7

ジョイフルATAGO
高知県高知市愛宕町1-11-24 ☎(0888)24-6771

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	フルスロットル	3′27″10	MAD	ニトロ5発
2	ワールドカップ	3対0	ARC	ファイナル
3	オペレーションウルフ	412,200	LAY A WAY	2周2面
4	ツインイーグル	165,600	L.M.KID	1コイン
5	レイメイズ	1,415,320	GERRY♡	全面1コイン
6	ビッグイベントゴルフ	−8	竹葉公人	18ホール
7	ワールドスタジアム	11対0	矢野武志	旭軒へこいや!
8	ハイパーオリンピック	2,768,330	H・H・H	第2回
9	ハイボルテージ	865,570	ズガーン	ステージ13
10	Mr. DO!	346,500	RAT	25面

モンキーハウス本館 ☆＝9
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	P-47(P)	10,000,000+α	G.M.C. N.K	エリア74(10-2)
2	グラディウスII (ニューバージョン)	3,200,300	G.M.C. E.A	6-8 ④-F エブリ 15万
3	グラディウスII (ニューバージョン)	2,160,900	G.M.C. HSA	4-8 ③-F エブリ 15万
4	チェッカーフラグ	529,550	ROI	全部1位クリア
5	アウトラン	4′37″40	エドワードYMAC	ヴァインヤード
6	航空騎兵物語	1,035,600	G.M.C. N.K	ただ2周クリアしただけ
7	レイメイズ	1,867,160	G.M.C. DGM	ALL ノーマル
8	ラストデュエル	577,700	G.M.C. MIG	2-6
9	ダッシュ野郎	214,890	G.M.C. ELS	7面
10	アサルト (旧バージョン)	1,008,350	G.M.C. ELS	ALL ノーマル

スーパーアカトンボ
福岡県福岡市東区香椎駅前1−10−10 ☎(092)-682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	204,800	ぺけろくゆうざわ	19面
2	アサルト	617,850	KGC-TOK	全面クリア
3	コンチネンタルサーカス	5,468,130	JDA-AHO	全面クリア
4	グラディウスII	1,211,200	J・P	③-F 3-4
5	Dr.トッペル探検隊	325,090	KGC-KAZU	ラウンド6
6	ドラゴンニンジャ	331,300	Y	全面
7	レイメンズ	362,190	KGC-KAZU	23面
8	ホットロッド	3,794,677	TAK	
9	ニンジャウォーリアーズ	376,630	ROI	
10	アフターバーナーII	HIT= 1,320	ROI	1コイン全面

ゲームインプラザオリンピアン
福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	211,100	BUI.	1コイン20面
2	ベラボーマン	175,100	M.U.K.O.	1コイン18面
3	アサルト (ニューバージョン)	581,450	POM.	全面クリア
4	グラディウスII (ニューバージョン)	1,736,000	GMC.DURAN	3-7 ④-F
5	グラディウスII (ニューバージョン)	932,300	ELF.	2-8 ④-F
6	西遊降魔録	266,120	M.U.K.O	1P1コイン最後のボス
7	ツインイーグル	1,532,000	HOBBIT	1コイン 1P4面LEVEL13
8	アフターバーナーII	1,295	NA02	クリア
9	ファイナルラップ (2P)	2′26″76	PIRELLI.	4周設定
10	シルクワーム (ヘリ)	1,334,300	T.N	1P10面

プレイシティキャロット久留米店
福岡県久留米市六ッ門2-34 三信ビル2F ☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レインボーアイランドEX	81,972,190	松井菜桜子命	オールノーミスコマンドなし イージー4人
2	ファイナルラップ	2′33″41	ばくだんうさぎ	青(ウィリアムズ)
3	ファイナルラップ	2′33″05	核爆弾岩	赤(マクラーレン)
4	ベラボーマン	240,400	HAPPY HAERT やすえちゃん	18面
5	Mr. HELIの大冒険	364,380	*岩の中にテレポートしました!*	
6	アサルト	416,050	ドラスピ仮面1号	9面
7	キャプテンシルバー	92,890	C子ちゃんへVX2をぬけたぞの レナ	3面
8	飛翔鮫	6,527,270	FEY-「ひまん」TAS!	
9	モンスターランド	3661G	帰ってきた死神-yos ただいま〜	クリア
10				

プレイシティキャロット島大前店
島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	433,200	APEX-K.E	2-2 ①-F
2	グラディウスII (ニューバージョン)	527,000	AHO	2-3 ②-F
3	グラディウスII (ニューバージョン)	541,000	APEX-VTR	2-3 ③-F
4	グラディウスII (ニューバージョン)	657,500	APEX-K.E	2-4 ④-F
5	悪魔城ドラキュラ	999,900+α	APEX-VTR	6-3で達成 STAGE99
6	ベラボーマン	190,000	APEX-SKY	1コイン19面
7	西遊降魔録 (1P)	720,580	MOD	1コインALL イージー4機かっぱ
8	P-47	888,100	APEX-SKY	1コイン7面
9	SDI(2P)	10,396,160 8,423,410	APEX-K.E APEX-VTR	全面クリア パーフェクト9回
10	上海	416	大学生M.I	3面

ゲームシティ OZ
山口県小野田市西高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	227,600	IDA	24面
2	アサルト (ニューバージョン)	639,100	TIGER	全面クリア
3	アフターバーナーII	HIT= 1,143	CAT 吉田	ALL
4	ツインイーグル	941,900	C.Z	LEVEL9
5	P-47	999,800	FDE	8面
6	西遊降魔録	258,560	POW-HAKUI	3人設定
7	上海	836	前田茂一	
8	ファイナルラップ (2人)	2′27″81	HAR	4周設定
9	グラディウスII (ニューバージョン)	1,125,900	MAX	2-8 ④-F
10	グラディウスII (ニューバージョン)	820,000	MAX	2-6 ③-F

プレイシティキャロット藤塚店
香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ベラボーマン	237,000	渡辺美里PS7	1コイン 20面
2	アサルト	620,400	酒井法子	1コイン 11面
3	ドラゴンニンジャ	339,300	ドラゴンじいさん	1コイン クリア
4	ツインイーグル	1,334,000	聖飢魔II	レベル12
5	究極タイガー	3,765,300	聖飢魔II	
6	上海	1,150	H.S	9面, 健康
7	火激	クリア	べぇーし君	
8	グラディウスII	750,300	RUN	2-4 3-Ⓕ
9	サイドアームズ	2,084,000	RUN	1コインクリア
10	シティーボンバー	1,842,000	TOM	1コイン 2-4

タイトピア木屋町店
愛媛県松山市木屋町3丁目 ☎(0899)24-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	R-TYPE	1,004,000	かどじゅん	
2	ダブルドラゴン	124,250	だい&みほ	
3	熱血硬派くにおくん	472,300	中間宏志	
4	バブルボブル	993,400	ルナ先生	
5	特殊部隊U.A.G.	1,325,720	TM FOOT WORK	
6	1943	2,910,580	柳瀬くん	
7	Dr.トッペル探検隊	553,870	GAME MAN	6面クリア
8	アルカノイド	1,219,100	聖闘士星矢	
9	レインボーアイランドEX	9,936,690	久保田利伸	R30
10	バトルフィールド	1,030,200	川内和男	

WE'LL TALK TAITO 大街道店
愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ニンジャウォーリアーズ	全面クリア	ABE-MILK COOKY-2 (AVATAR)	面数部門, 1コイン
2	ニンジャウォーリアーズ	339,350	NJP-SUR-PJM	点数部門, 1コイン
3	コンチネンタルサーカス	6,861,210	TEAM R.I うらやま	1コイン ALL 1位
4	アサルト	801,100	NJP-SUR-PJM	1コインALL
5	グラディウスII (ニューバージョン)	2,542,600	R.I!!	4周目8面, 4番目, 15万エブリ フォースフィールド
6	上海	558	NJP-SUR-JAN	4面, 幸運
7	西遊降魔録	289,460	NJP-SUR-Y.T	ラーヴァナ対決 1コイン
8	ドラゴンニンジャ	329,100	NJP-SUR-LEE	1コイン, ALL
9	ツインイーグル	2,197,000	NJP-SUR-LEE	1コイン, ALL レベル15
10	P-47	1,511,400	R.I!!	1コイン, 13面

コインスナック24
岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII (旧バージョン)	978,200	KAW	2-7 ②-F
2	グラディウスII (旧バージョン)	4,049,500	HCS-BOY	2-4 ③-F
3	グラディウスII (旧バージョン)	1,587,500	KAW	3-8 ④-F
4	グラディウスII (旧バージョン)	10,307,500	HCS-BOY	2-1 ③-F 点数部門
5	レイメイズ	1,387,110	CAN′-VEL	全面クリア
6	ベラボーマン	272,000	HCS-・・A	23面
7	西遊降魔録	274,210	HCS-EBI	5面
8	火激	全面クリア	GNP	ノーマル
9	A-JAX	3,840,500	HCS-MPL& KOREchan	イージー 7面稼ぎあり
10	ドラゴンニンジャ	328,200	KAW	全面クリア

ゲームセンターニューチャンピオン
岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585 ☆＝16

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ギャラクシーフォース	1,291,690	NJP-㊇NIS!!	2-2
2	チェッカーフラグ	528,860	NJP-㊇NIS!!	クリア
3	Dr.トッペル探検隊	869,970	NJP-㊇ Akindo	クリア
4	アサルト (旧バージョン)	738,700	NJP-㊇NIS!!	クリア
5	航空騎兵物語	493,700	NJP-㊇NIS!!	7面
6	ベラボーマン	260,400	NJP-㊇NIS!!	24面
7	P-47	785,000	NJP-㊇顧問 TANZAN	ハード8面
8	レイメイズ	1,576,180	NJP-㊇NIS!!	クリア
9	ファイナルラップ	2′27″26	NJP-㊇ Akindo!!	1人P
10	ファイナルラップ	2′26″80	Akindo& Nis&MA	3人P

アミューズメントマリオ
岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	739,600	HTMNo.5 LAG	ノーマル 2周目4面
2	コンチネンタルサーカス	6,694,360	BIGWEST ＝EVAIN	日本GPクリア
3	オペレーションウルフ	504,200	タイガー	
4	アサルト	575,500	NJP-㊇NIS	10面
5	ツインイーグル	LEVEL13 1,864,600	BIGWEST ＝EVAIN	
6	シルクワーム (ヘリ)	2,038,100	P.J-PYU	12面 2人同時
7	シルクワーム (ジープ)	2,536,500	P.J-WOL	12面 2人同時
8	ベラボーマン	181,700	P.J LAY	1コイン18面
9	西遊降魔録	260,080	P.J LAY	1コイン5面
10	忍者ウォーリアーズ	349,450	P.J XYZ	1コインクリア

ゲームセンターカントリーボーイ
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	A-JAX	1,785,200	篠原	ALL
2	グラディウスII (ニューバージョン)	1,099,900	VIP-1面	ALL2-7
3	グラディウスII (ニューバージョン)	80,000	半年前ダライアスクリアのアイドル, ともこ	2面ボス
4	アサルト (旧バージョン)	670,200	平本	ALL
5	パドルマニア (上級)	318,400	VIP-AOI	ALL
6	パドルマニア (初級)	96,750	VIP-AOI	ALL
7	ニンジャウォリアーズ	279,850	GHQ	6面ラスト
8	F1ドリーム	6コース 2Pポイント	SSS	
9	オペレーションウルフ	177,900	GHQ	目的
10	究極タイガー	6,442,750	新谷	3周目8面(エリア654)

ビデオゾーン50
鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748 ☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ホットロッド (ニューバージョン)	2,411,850	KTD	コンテュニュー有り
2	グラディウスII (ニューバージョン)	753,200	MIN	2-4 ④-5
3	ストリートファイター	614,500	近藤	5/23クリア
4	西遊降魔録	755,800	MOD	5/22クリア
5	航空騎兵物語	614,400	MOD	5/28 9面
6	サンダーブレード	5,153,860	MIN	5/24 クリア
7	アウトラン	4′50″34	藤谷	5/11 Aコースクリア
8	グラディウスII	722,600	TN	5/25 2-4 ③-S
9	麻雀学園	300,000	しつな	5/18
10	P-47	120,600	中村	5/28

ゲームセンター・スターライト

●甲府の新しいお店を紹介するぞ!!

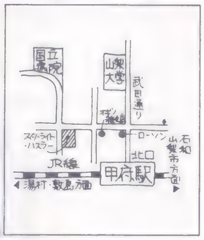
山梨県甲府市に昨年12月末にオープンした"ゲームセンター・スターライト"に行ってきたよ。甲府駅からは歩いて5分。まっ白い建物にピンクのフチ取りがしてあって、とってもオシャレー。目印はアイスクリーム屋さんだよ。

店内は天井の黒い鉄骨がむき出しになっていて、それがクリーム色の壁とピッタリマッチしている。ちょっとスタジオみたいな雰囲気だね。330平方メートルもある店内には大型筐体もの、テーブルゲーム合わせて80台位はある。

2階にあるビリヤード場"ハスラー"のお客さんも出入りして、どっちかというとアダルトっぽい。

でも、なんといっても高校生が主流だね。なんでもあるから甲府に住んでいる君、いってみてよ。







●山梨県甲府市朝日5―7―15
●営業時間正午から夜11時まで

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	924,600	Mr.LOU	2-8 ④-F
2	アサルト (ニューバージョン)	310,600	Y-HAYASHI	S-7
3	ストリートファイター	515,500	Mr.Y.N	1P-1コインサガット
4	ストリートファイター	487,200	NAOKI.H	1P-1コインALLクリア
5	ビジランテ	69,190	IPA-TN	ALLクリア
6	A-JAX	1,385,800	IPC-SJT	S-6
7	チェルノブ	332,650	IPA-MN	ALLクリア
8	ギャラガ '88	1,407,090	Y-HAYASHI	ALLクリア
9	R-TYPE	1,357,300	IPC-SJT	ALLクリア
10	特殊部隊U.A.G	1,417,700	IPA-MN	1P-1コインALLクリア

ゲームスペースサンデー

長崎県長崎市出来大工町21 ☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベラボーマン	345,300	HK.special	クリアワープ×4 かせぎなし
2	アサルト (ニューバージョン)	667,150	HK.special	クリア
3	ドラゴンニンジャ	324,800	中原勇夫	クリア
4	グラディウスII (ニューバージョン)	810,400	HK.special	2-4 ③-F
5	ファイナルラップ (1P)	2'31"95	RGV!!	4周設定
6	熱血高校 ドッジボール部	2周目アメリカ	NGB超絶変態 ベラボーマン Ⓕ	スコア1,165,600
7	ファイナルラップ (2P)	2'32"61	HK.special	4/1から同スコア
8	レインボーアイランド	9,999,990	どっかんこ麗華	3/24から同スコア
9	Mr. HELIの大昌険	724,420	HK.special	4/15から同スコア
10	Sコントラ, ぶたさん(1.2P) 忍, シティボンバー		誰か出してくれー!!	同スコア

HI-TECH SEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町3-110 島津ビル1F ☎(0982)32―6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サンダーブレード	4,986,250	MGF-NJP KON	3ミスクリア
2	ホットロッド	2,606,320	MGF-NJP KON	1コイン5周目
3	ホットロッド	305,836	MGF-NJP AFT	1コイン
4	ホットロッド	307,697	MGF-NJP AFT	1コイン
5	アウトラン	4'36"93	TKS・YASUO	左右右右 Dコース
6	アウトラン	4'47"31	TKS・YASUO	Aコース
7	上海	516	Y・K	3面1コ
8	チェルノブ	206,950	W・D	
9	忍	349,760	K・S	クリア
10	スーパーリーグ	2,389,850	S・S	1コインで大リーグまでいった

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト (ニューバージョン)	649,300	鬼や〜ず. NMC馬場くん	クリア
2	グラディウスII (ニューバージョン)	751,300	R・M-まこと	2-4
3	ファイナルラップ	2'32"090	RX-78	3人プレイ
4	究極タイガー	3,173,090	XXX-みやさん	352エリア
5	上海	426	R・M-まこと	R-3
6	ギャラガ '88	676,210	鬼や〜ず. 王者Pochi.／	5-25
7	ドラゴンスピリット	745,660	生稲由真	クリア
8	ラビオレプス	3,971,500 2,896,800	鬼や〜ず. 王者Pochi.／	クリア(ノーマル) 10面(エキスパート)
9	ビジランテ	85,560	Mr. X	R-5
10	ブラックドラゴン	2,353,750	ⒸBy. APF	クリア

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター	645,300	長刀勝	無念サガット
2	ドラゴンニンジャ	219,500	中原勇夫	R-7, 29インチ筐体 ボス3人目
3	アサルト (ニューバージョン)	658,350	永田哲也	R-11
4	アサルト (ニューバージョン)	647,050	小林春夫	全面クリア
5	Mr. HELIの大冒険	203,120	山下憲一郎	4面
6	グラディウスII (ニューバージョン)	194,700	空井孝憲	5面 ④ 29インチ筐体
7	アルカノイド	148,070	大乃国文彦	8面
8	スーパーリーグ	5,978,600	黒川清志	8周目
9	ストリートファイター	640,100	山下憲一郎	全面クリア
10	A-JAX	524,500	空井孝憲	R-6 29インチ筐体

ウィルトークタイトーきしゃば店

鹿児島県鹿児島市下荒田3-38-18 ☎(0992)56-7852

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アサルト (旧バージョン)	531,550	K・G・C-HRB	ALLクリア
2	F-1ドリーム	45	横道くん	
3	西遊降魔録	258,230	K・G・C-KID	
4	ドラゴンニンジャ	314,600	K・G・C-HRB	1PALLクリア
5	R-TYPE	1,882,400	K・G・C-KEN	ALLクリア
6	Mr. HELIの大冒険	787,410	K・G・C・ドラエモン.Ba²	
7	ニンジャウォーリアーズ	308,180	K・G・C・ドラエモン.Ba²	イージークリア
8	上海	1,104	YOS	2回目の名人
9	レイメイズ	1,609,790	K・G・C・ドラエモン.Ba²	真のエンディング
10	ダッシュ野郎	104,290	KGC-N.A.R.	

ゲームプラザ

熊本県熊本市九品寺5-15-7 ☎(096)362-0992 ☆＝12

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ (2P)	2'16"55	G.M.C.HSA& G.M.C.MIE	1セット(2人同時プレイ) 4周設定
2	アサルト (旧バージョン)	986,000	F.K	イージークリア
3	ベラボーマン (旧バージョン)	367,500	Sniper ALTHEA	クリア
4	チェッカーフラグ	537,940	C.M	クリア かせぎあり
5	P-47(1P)	3,831,400	C.M	エリア 32. (4周目8面)
6	西遊降魔録 (1P)	770,510	G.M.C.NMC	クリア, 1ミス イージー, 沙悟浄
7	レインボーアイランド (エキストラ)	90,176,400	Sniper-KYO	コマンド⑩, スペシャルオールルーム, ストック⑧クリア
8	航空騎兵物語	985,900	Sniper-MIU	クリア
9	レイメイズ(ノーマル)(ハード)	2,223,750 2,558,350	Sniper-ZIC・	クリア, エブリ8万 クリア, エブリ8万
10	ギャラクシーフォース	2,436,000	Sniper-NOM	3周目3面 イージー

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビリンスランナー	512,470	大川正智	全面クリア
2	P-47	89,400	まつもとくん	2面
3	悪魔城ドラキュラ	202,400	松尾さん	2-4
4	グラディウスII (ニューバージョン)	434,000	瀬川中也	8面
5	グラディウスII (ニューバージョン)	536,400	永田哲也	8面
6	キック&ラン (2P)	ポイント 12	白石公太郎& 前田達広	全勝
7	ドラゴンニンジャ	141,100	中原勇夫	6面
8	ザ・ハスラー	75%	松尾さん	6面
9	アサルト (ニューバージョン)	547,350	中原勇夫	全面クリア
10	スーパーハングオン	2'57"15	桑原秀明	アフリカ ミニライドオン

☆ハイスコア掲載店にお願い

次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。

①お店の認印・または、記入者の印が無い場合

②常連者がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。

③スコアがおかしい店(ウソスコアや初期設定など)。

④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。

⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。

☆個人申請について

個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④備考⑤店長印」が抜けていると集計しませんからご注意下さい。

神宮前キャロットハウス

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII (ニューバージョン)	2,564,200	NJP-MGF-NYA	5-4 ④-F ベリーハード
2	ベラボーマン	295,200	NJP-MGF-EVE	1コイン ステージ30
3	P-47	1,003,900	NJP-MGF-ZIN	1コイン ステージ8
4	スーパーハンクオン (シニア)	6'42"06	NJP-MGF-AFT	64秒余り ノーミス
5	西遊降魔録	242,170	AHO-K.T	1コイン 最終面
6	ワールドスタジアム	157メートル	NJP-MGF-渕野	Bチーム ぶうまあ
7	グラディウスII (ニューバージョン)	1,374,300	NJP-MGF-NYA	3-4 ③-F ベリーハード
8	グラディウスII (ニューバージョン)	1,052,900	NJP-MGF-NYA	2-8 ②-F 上に同じ
9	グラディウスII (ニューバージョン)	934,700	NJP-MGF-NYA	2-8 ①-F 上に同じ
10	スーパークィックス	258,920	NOI-LATEM	1コイン ステージ6

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市上町3-1 ☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイメイズ	289,240	TAKA坊さん	R20
2	Dr.トッペル探検隊	390,300	うる星狂	1コイン 全面クリア
3	グラディウスII	781,900	稀翔帝	④-F 2-4
4	ファイナルラップ (2P)	2'32"93	DJ1・RR	4周設定
5	アサルト	492,500	FX.	1コイン R9
6	ドラゴンニンジャ	!96,900	うる星狂	R7
7	ベラボーマン	190,200	うる星狂	1コイン R18
8	Mr. HELIの大冒険	559,360	うる星狂	1コイン 全面クリア
9	P・47	421,900	TAKA坊3	R5
10	フリーキック	94,370	ムーリン	R10

頑張ったぜ コーナー

●最近なぜだか疲れます。陽気のせいかトシのせいでしょうか。でもグラIIに向かったときは、まだまだ燃えます。
（GOD）

●このコーナーに顔出すのも2年ぶり位かな？　さて、オールドVGMを所持している方々、私とダビングし合いっこしません？
（伴北）

●衣替えも（とっくに）過ぎ女性の白い姿が目に良い季節になりました。ゲーセンはクーラーが効いているけど、我が家は…愛機V×は耐えられるのかどうか心配です。
（"情"）

●吉田真由子ちゃん、今回は抽選漏れたけど綺麗な葉書をありがとー。ところで今回のパズルのヒントは「ラス」だ。
（APAPA）

●G・フォース大会では他誌の色んな人に会えてとってもうれしかったよぅ／　あ、そうだ、誰かイラストや手紙ください／　私的な事ですみません。
（夏休み?何それ・漢炎剣）

●今月からVGMコーナーを担当する静華です。まだ慣れていないのでわからない点もありますが、応援して下さいね。
（静華）

●就職活動シーズンたけなわの今日この頃、皆さまいかがお過ごしでせうか？　ご多分にもれず、私も大学4年生。就職活動をしなければなりませぬ。…というわけで、2ヵ月ばかり私はアイランドをお休みいたします。ピンチヒッターは×××。これからもどんどんお便り下さいね。
（カウチポテト族　御旅屋）

●グラIIの究極の復活パターンを開発中です。4面より8面の方がやはり難しい。いつか完成するでしょう。完璧にグラIIにはめられている私であった。グラIIのビデオ買ってね。アウトランのビデオも出るので、こちらもよろしくね。
（最近、疲れ気味だけど、GFIIに燃えるぞのじぶやん）

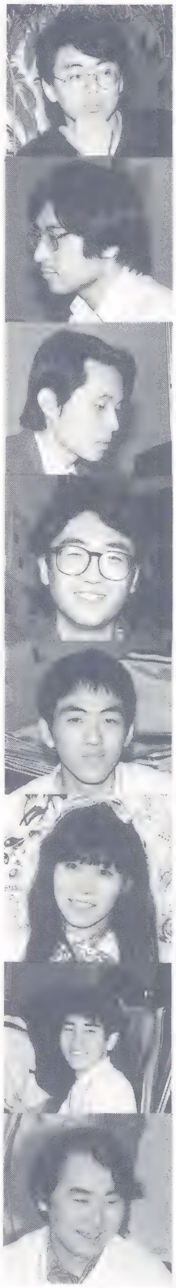
●最近マップの仕事が忙しくてゲームできない。おまけに勉強もできなかったりして。
（ずるずる）

●どうも、栗原です。「何してんの？」と聞かれると困ってしまいますが、そのうちステキなものをご覧に入れましょう。
（栗原桃郎）

●夏休みにUSAにまた行く予定。大和さんと取材して来ます。R．A君、勉強がんばろう。ところでじいぶうさん"じあまた来年"てなんですか？
（御さんの陰謀で読者に"八木チャンマン"と覚えられてしまったT．J.）

●勢いにまかせて、PC8801FAを買ってしまいました。これから先は当分金欠です（いつものこと!?）。それにもめげず、夏には九州に行くつもり。（本当に行けるのかなあ?）
（悠理）

●最近仕事が忙しくて、ゲームをする時間がない。まあ、そのうちまた良いゲームが出ればぼちぼち遊びます。でも無理かなあ。ところで取材したタイトーの地獄めぐり、かなり期待が持てますよ。
（ぜんじ）



次号（9月号）は7月30日発売

●クーラー付きで ●土曜日ナノダ　担当編集長・GOD鈴木

グラII、ベラボーマンに加え
強力パワーのニューゲームが 続々参入するぞ
地獄めぐり／獣王記…そして
●クーラー付きゲーセンで熱い闘い…ああ極楽ごくらく。

GAMEST　8月号

■昭和63年8月1日発行　第3巻8号通巻23号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　耕文社

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう　漢炎剣
GOD鈴木　石井ぜんじ　鈴木炎　C・C　栗原桃郎　Z-BOY
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　PON　FIS　植村伴北
POP小玉　U・V　ずるずる
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC

カプコンの自信作

ロストワールド

©カプコン





こいつらが天帝に背いて立ち上がった2人だ!!



ゲームのデモ画面。

新しく開発されたカプコンCPシステムを採用した第1作がこれだ。迫力ある画面、ストーリー性豊かなゲーム内容…期待のキャラクター・アクションゲームだ。

注目！期待のカプコンCPシステム

カプコンから全く新しいシステムのすごいゲームが発売される。それがロストワールドです。

この新しい「カプコンCPシステム」は容量もあの1943の8倍以上あり、とても素晴らしい画面の迫力が味わえることでしょう。また、60以上の敵と20以上のアイテムがあり、操作系も凝っているようです。

去年、ストリートファイターで全国のプレイヤーを驚かせたカプコン、今年はロストワールドに大きな期待をかけているようです。全国のプレイヤーのみなさん、期待して待ちましょう。

ストーリー

破壊神にして魔の創造主、天帝バイオス(BIOS)。彼の生み出した8邪悪神はあらゆる文明を滅ぼしていった。

最後まで抵抗を試みた人族の都市も破壊されて、今はダストワールドと呼ばれる廃墟となってしまった。しかし、人々の無念のオーラはこの地に2人の超戦士を誕生させた。

ゲーム内容

横に強制スクロールしていくキャラクター・アクションゲームです。

操作は8方向レバーとローリングスイッチで行います。特徴のあるのはローリングスイッチでプレイヤーの撃つ弾の方向を360度自由に決めることができます。そうしてローリングスイッチを押すとプレイヤーは向いている方向に弾を撃つわけです。

弾はスイッチを押していると自動で連射してくれるので扱いやすくなっていると言えるでしょう。

ラウンド構成

ロストワールドには9つのラウンドがあり、それぞれのラウンドに8人の邪悪神と大帝が待ち構えています。そのラウンドの邪悪神まで何とかたどりつき、ボスである邪悪神を倒せばラウンドクリアです。

1面から3面まではダストワールドと呼ばれています。かつて人族と呼ばれる種族のつくった都市があったが、現在は廃墟と化しています。

4面から6面はピラミッドワールドと呼ばれ、古代エジプトの神々が住んでいます。

7面から9面は天空界で、天帝の玉座に通じるバベルの塔がどこかに建っているそうです。

次号から、ドーンと紹介して行きますよ。

（ぜんじ）



SHOPのお姉さん、「シルフィー」。かってこれだけ美しい店員さんがいただろうか!?



中央の敵は「スクラップタワー」だ。ミドリのトカゲ戦士がプレイヤーを襲う。



2面の「ビッグマウス」。かみつかれると大変だ。



5面の邪悪神、スフィンクス。バルカン砲とワイドショットで攻撃だ。



2面の邪悪神、ダストドラゴンだ!!



SHOPを目前にして「ダクト」が出現してしまった。

リングの王者™

©KONAMI 1988

白いマットに、8人の男たち 男なら燃えろ!!

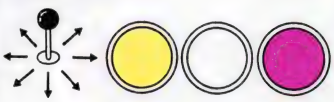


スタートボタン

1P/2P協力　2P VS

1P：1クレジットで1プレイ。勝つと次のゲームへ!(対戦相手が替わる)
2P：2クレジットで協力してCPUと対戦するタッグマッチと、VSプレイの2種類がある。
VSプレイの場合
プレイヤーの選択：8人のレスラーの中から操作レバーと大技ボタンで選ぶ。
コンティニュープレイ：クレジットの数だけエネルギーが増えます。(2PVSのみ)

コントロール



操作レバー　アクション　小技　大技

戦士

敵か味方は君次第

試合はタッグマッチ。プレイヤーはそれぞれ2人ずつ選び、CPUもしくはもう1人のプレイヤーと対戦するのだ。1Pならワールドチャンピオンまで、2Pなら体力切れまで、試合は続けられる。



エル・コンドル

?年生
メキシコ
230lbs.
得意技　ドロップ・キック、4の字固め、噛みつき

すべてがナゾに包まれているレスラーである。あの有名なミラクル・マスカラスは毎回覆面を変えて話題になったが、グラフィックの問題で彼はいつも同じ覆面だ。ナゾだ。



カミカゼ・ケン

1958年生
L.A
245lbs.
得意技　回し蹴り、空手チョップ

父親が日系人、母親が中国系アメリカ人の間に育ったので、日本についてもフジヤマ、ゲイシャ以外に良く知っているが、あまり日本を知らないアメリカ人プロモーターにこの名前を付けられてしまった。カンフー技が得意である。



アラン・ジ・エンパイヤー

1946年生
フランス
498lbs.
得意技　ベアハッグ、ラリアート

小学校入学の時既に80kgあったと言われる。木こりだったところをスカウトされてプロレス界に20才でデビュー。収入の80%は食費に使ってしまうので稼ぎが良い割りに貧乏である。



マウイ・モージー

1950年生
ハワイ
240lbs.
得意技　ヘッド・バット、投げ技

'75年にハワイアンダンスショーで戦いの火踊りをしていたところ、体格の良さからプロモーターに見いだされた。体は小さいが動作はすばやい。強力なヘッド・バットは毎日ココやしの木に頭をぶつけたトレーニングのたまものである。



サン・アントニオ スマッシャー

1953年生
ブラジル
235lbs.
得意技　投げ技、首投げ

ブラジル生まれN.Y育ちの陽気なレスラーである。アントニオ猪本を良く知っていると言っているが猪本は彼を覚えていない。



サターン・VI

?年生
?
292lbs.
得意技　ラリアート、ボストン・クラブ

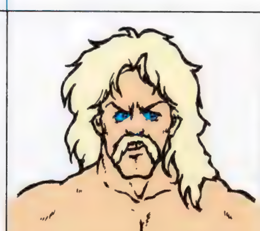
イギリスはロンドン出身らしいが、あの悪の団体"虎の穴"出身だという噂もある。弱っている振りをして突然噛みつくという汚いやり口は彼のおハコである。オフの日にはパンクのボーカルもやっているらしい。



ビッグ・フット・ジョー

1949年生
カナダ
458lbs.
得意技　ボディ・アタック、体重を利用した技、ジャンピング・ヘッドバット

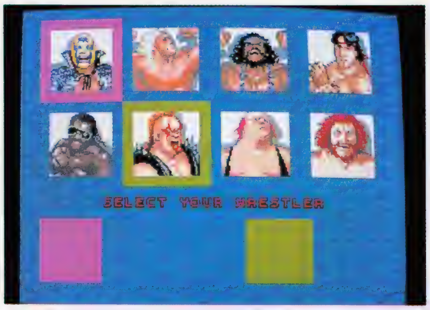
学生時代はアイスホッケーの選手として活躍しオリンピックも目指していたが、太りだしてから、プロレスに転向した。'79年に北米チャンピオンになりKWFにも進出してきた。よく椅子を壊すのでネーム入り自前の椅子を持ち歩いている。



コナン・ザ・グレート

1958年生
L.A
302lbs.
得意技　ブレインバスター、バックドロップ、ラリアート

大学時代はアメフトとウエイトリフティングで体を作りあげ、今日のムキムキ筋肉となった。大学卒業後マット界にデビューし一躍爆発的人気を得た。現在アランの宿敵としてKWFの人気を二分している。



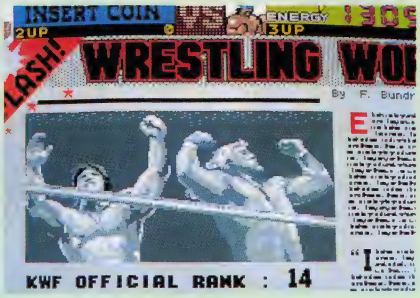
上の写真は、レスラーをセレクトしている所だ。
開発からのメッセージを少し。「プロレスはやっぱり場外乱闘だ。ロープぎわでショルダースルーだ。観客の動きにも凝りましたので、是非見てください。ランクのネームにも意味があります。英語の先生に聞いてみよう。」と、いうワケだ。

勝利
翌朝刊が楽しみ♡

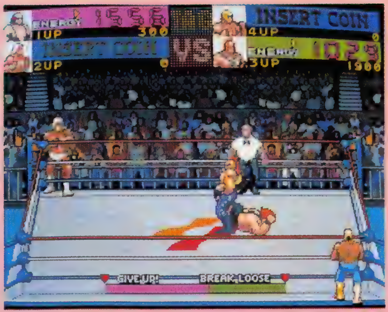
試合に勝てば、それがそのままゴシップになる。英字でよくわかんないかな？　さらに、ワールドチャンピオンになれば、カラーで新聞にのることができるぜ!!　ちなみに1Pの場合、CPUに勝つことによって、一定量のエネルギーがもらえるのだ。2Pならば、コイン追加でOK！
俺は、ひたすら燃えまくれる2Pをススメるぜ。技も発見することもできるしね。



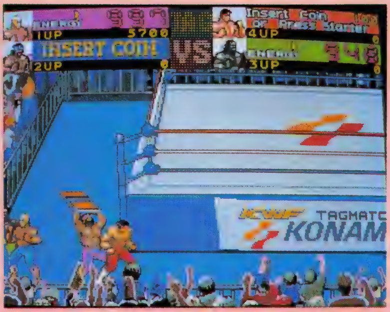




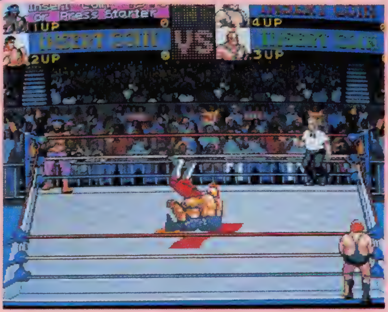




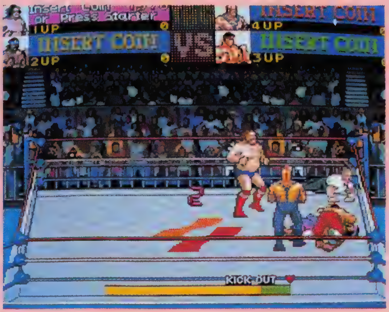
ボストンクラブがミゴトに決まっている！相棒はどうした!?　フォローに入れ！



おーっと、場外乱闘だあーっ!!　イスまで持ち出しているぞお、流血ああーっ!?



決まったあー、脳天杭打ち・パイルドライバーだあ!!　みんなは、マネしないでね♡



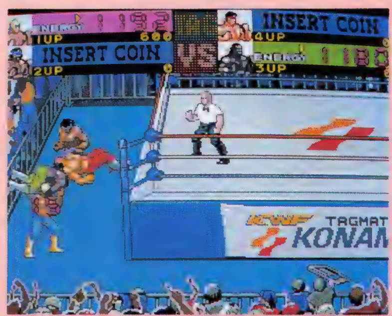
フォールの体制、カウント２!!　お互いフォローに入るが、果たして間に合うか!?



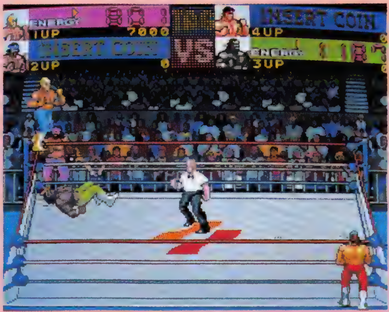
アラン・ジ・エンパイヤーの重量級のキックが、サターンⅣを襲う！　これはキツイ！

格闘
これが名場面集だ!!

場外乱闘から、乱入までなんでもアリアリのプロレスだ。タッチワークからフォールまで、実は連射が決め手なのだ。
技は全部で29種類。コイツしか使えないというのもあるから、極め甲斐があるのだ！
（Joe山田）



またもや場外乱闘だあ！　歓声が一段と強くなってきたぞ!!　右下のイスに注目。



エルコンドルが、トップロープに登ったあ！ルチャリブレの本領発揮かあ!?



リング上、４人が入り乱れているぞ!!　左上のストロボが、いい味出してるねえ。

御存じ、三蔵法師と
その一行。
ちょっと寄り道のお話。



われらが孫悟空。 ©テク[illegible]



中味は格闘技だぜ

では、ゲームの説明に入っていこうか。

分類としては、テクノスさんお得意の「格闘技」。ちなみに、くにお君がテクノスの格闘ゲームのルーツではないんだよ。私の知る所では、ザ・ビッグ・プロレスリングがかなりの古さだ。

さて、プレイヤーが操作するのは、孫悟空・沙悟浄・猪八戒の3人（匹？）のうち、1人。それぞれ使う術が違うが、術自体あまり効果がないので、どれを選んでも大差はない。キャラクターの魅力で、八戒を私はススメよう。

次に、面構成に話をすすめてみよう。

全部で3幕あり、第1・2幕は2面で成っているから、全部で5面ということになる。

それぞれの面にはボスキャラが居て、その面である程度の時間がたつとザコが消え去り（左右の下へ逃げる）、雷と共にボスが現れる。

そして、残機について。

標準設定2匹となっていて、残機が増えることはない。ちょっとキビシイね。参考までに、最終面は時間がかかるので、前半をどうしのいでいくかがポイントになるだろう。

強力!! かみなりの術

孫悟空

●基本技…基本的な技、つまり棒を使った技は3人とも共通なので、悟空のみで他の2人は省略させて頂く。レバーを左右に入れると歩く。

ジャンプボタンで一段上へ移動。上が無い時は当然戻ってくるね。移動しながらのジャンプもできる。そして、ジャンプ中の左右への移動もできる。

もう1つのボタンはアタックボタンで、前方の敵を突く。倒れている奴も突けるので、エイエイッとやろう。

たまに、棒が敵に刺さったまんまになることがあるでしょ？その時は、アタックボタンで敵を後方へ投げる。後ろに他の敵が近ずいてきている時には使えるぜ。

ジャンプボタンで前方へ突き出す。突き出された敵は、そのまんま画面外へサヨナラなのだが、敵に当たるとその敵は倒れてダメージになり、突き出された敵は貫通して、画面外へサヨウナラね。

前方に敵がウヨウヨいる時は、超便利。ニュートラルとレバー上以外の時、ジャンプしてアタックボタンを押すと、上から敵を複数でもつぶせる。これは便利この上ない。さっきも述べたように、ジャンプ中でも左右に移動ができるのだからね。ザコには、これだけでもOKだ!!

ジャンプ技でもう1つ。

レバーから手を離すか上に入れてジャンプアタックで、回転攻撃だ。上へ移動はしてしまうが、その移動した場所の安全は確保できる。

●独自術…サブタイトルに意味は無いよ。ただ、個性のある術なので、そう呼んだだけなのさ。

丸いモノが悟空を中心にして、四方へブーメラン状に飛んで返ってくるのだ。当然にして貫通するから同じタテ座標の敵には強力。おっと、名前は「円輪の術」ね。イケナイ。

●共通術…この名も特に意味はない。3人の名称は違えども、やっていることは同じなので、そう呼んだのね。

忘れないうちに術の名を書いておこう。「チビ悟空の術」だ。

自分の向いている方に、文字どうり小さな悟空を発射する。

うーん、効果は期待しないほうがいいな。

沙悟浄

●独自術…「かみなりの術」。

こいつは全術中において最強に近い。画面全体の敵を雷で一撃加えるのだ。（この時のポーズがかっこええ!!）

ザコにもボスにも使えて得した気分にさせてくれるぞ!!

●共通術…「青火球の術」。

猪八戒

●独自術…「おもりの術」。

「ぶう」と一声、眼前におもりを出現させて敵を押しつぶそうというもの。

ボスとの対戦の際、連続することにより多大なダメージを与えることができるぜ。

●共通術…「火炎球の術」。

アクが強いぞ、ボスキャラ群

銅角仙鬼

ザコと違ってかなり強いぞ。ジャンプとアタックで近ずいて、連打だ。いかにしてヒットアンドアウェイを決めるかが鍵だ。

最終面では、3匹で襲ってくるぜ。文字どうりオニ!!

双刃使い

女性と思ってナメてはいけない。2本の剣はリーチが長いので、近ずくことはできない。上下に動いて、あとをついてきた瞬間を狙え。

中半で、彼女は3人で襲ってくる。女にまとわりつかれるのはいいけど、これじゃあねぇ…。

ラーヴァナ

実は漢字で書けない私であった。

レーザーは比較的よけ易いので、体当たりに注意せよ。

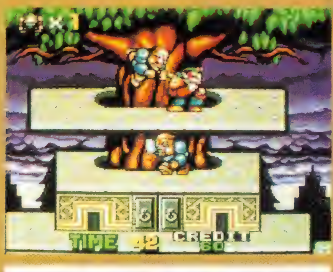
ニセ悟空

ニセ悟浄、ニセ八戒のあとに出現する。動きは早いし、円輪の術を使うわで、もうパニック!!

さてさて、最後のボス。

これは自分の力で見て欲しいな。緑のプラナリアに注意してくれ。

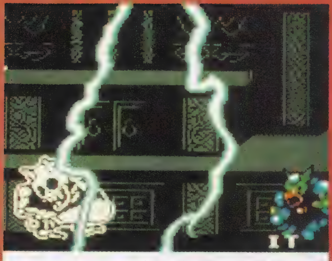
（Joe山田）



1－1の上の方だ。魔サカリ妖子を投げんとしている悟空。



1－1のボス、銅角仙鬼（どうかくせんき）。かなりの強さだぞ。



かみなりの術。全術中で最強。



水辺の主、沙悟浄。



チビ悟空の術。かわいい。

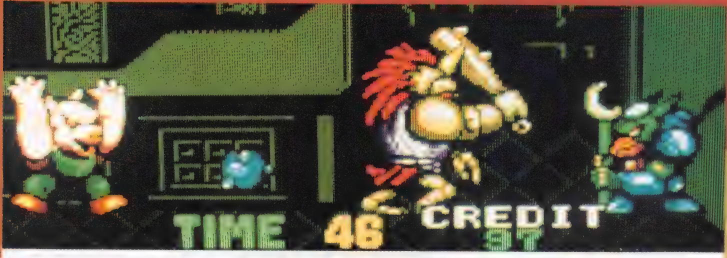


円輪の術。上下左右にブーメランだ。

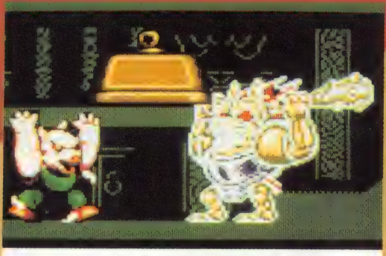


火炎球の術。あまり使えない。

天竺の宝閣より大切なお経が奪われた!!
お釈迦様はお経を取り返してくるように、悟空ら三蔵法師一行に命じるのであった。天竺を目指していた三蔵法師の一行は、急拠「妖魔の館」へと向かった。
果たして、そこに待ち受けるのは何者なのか？
今、死を賭した戦いが始まる。



青火球の術。やはり使えない。



おもりの術。目の前にのみ有効。



ぶうぶう、猪八戒。

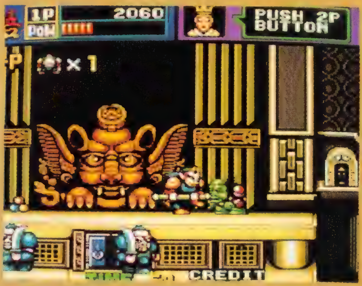
これは山場になるだろう。名前は…ラーヴアナ。頭に乗ってるのは？



1―2のボス、双刃使い（そうとうつかい）。インストカードの女の子だヨ。



1―2の同じく上のほう。左の3色玉はMPの素だ。



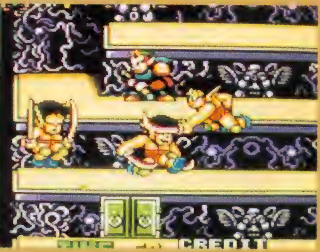


第3幕はもっとエスカレート。銅角仙鬼が3人で始まる！

こっちはボスシーン。灰色のニセ悟空だ。円空の術、使うなよぉ。



第2幕の1シーン。双刃使いが3人もいる！これで、ボスシーンじゃないなんて…。





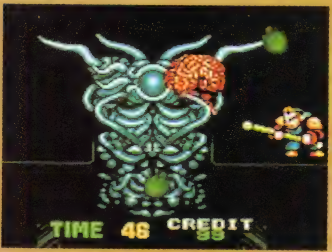
や、やめてくれ。その目だけはやめてくれ。



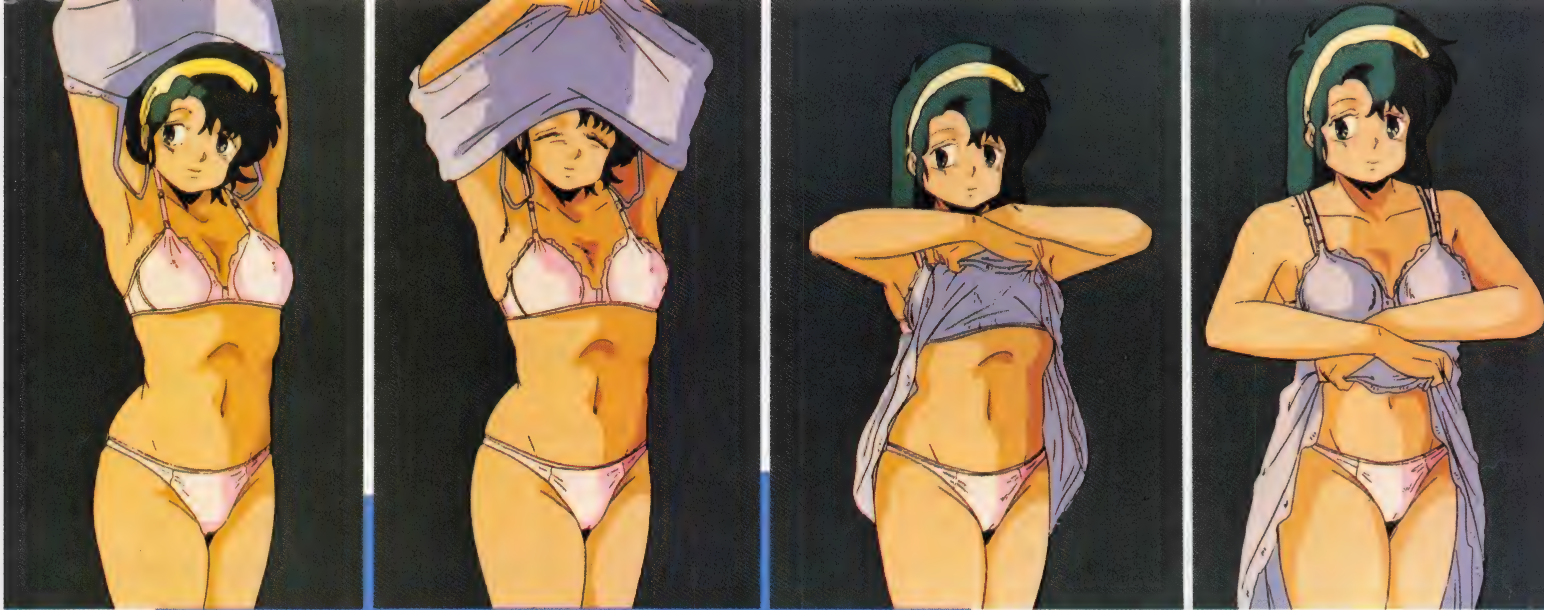
そして、盗まれた経を取り返したぜ。



倒神魔鬼族のボスを倒した。



さあ、もうすぐ最後だ。緑のプラナリア強し。



スーパーリアル麻雀PⅡ

大反響におこたえして㊅サービス

この大反響にセタさんが応

はるか昔、4月号の最後のページには何が載ってたかな? そう、あの「スーパーリアル麻雀PⅡ」のマスコットギャル、ショウ子ちゃんの㊙写真だったね。
4月号のこのコーナーの人気は爆発もので、アンケートハガキの「一番おもしろかったコーナー」はダントツで「ショウ子ちゃん特集」だったし、プレゼントの希望者が一番多かったのも㊙生写真だったんだ。



彼女たちのプロフィール。



タイトル画面。


妹の香澄ちゃん。中3のくせしてすごく強い。



待ってました!!

とつい口走ってしもうた

発売 スーパーリアル麻雀PⅢ







じないわけないよね!! ということで今月はなんと!! スーパーリアル麻雀PⅡ用のセル原画を紹介するゾ!! こいつあセタさんに足向けてねむれないねえ…。ありがたやありがたや…。

それではショウ子ちゃんのセクシーショットを充分にたんのーしてくれい。

(謎のぎゃわんぶらあ快感くん〝ちょっとちょっとダザイハン〟御旅屋)

ついに出るぞPⅢ!

PⅡファンの方、大変長らくお待せいたしました。スーパーリアル麻雀PⅢがついに完成したぞ!!

天才少女雀士の2段攻撃!!

今回は、前回でちょっと触れた通り女の子が2人出ます。この2人は姉妹で、姉の名前が未来(みき)ちゃんで、妹の名前が香澄(かすみ)ちゃんといいます。

まず、始めに香澄ちゃんと戦って彼女に勝つと、次は未来ちゃんがカタキをとるわけなんですけど、2人ともそう簡単には勝たせてくれませんよ。(イージランクならそこそこ勝てたので、君のお店の店長さんにたのむしかない!?)

すばらしいアニメーション処理だ!!

今回のPⅢのウリのもう1つはアニメーション処理。ハードの進歩で(?)キャラの動きがぜんぜんブレません(TVアニメみたいだよ)。

とにかく一見の価値あり。

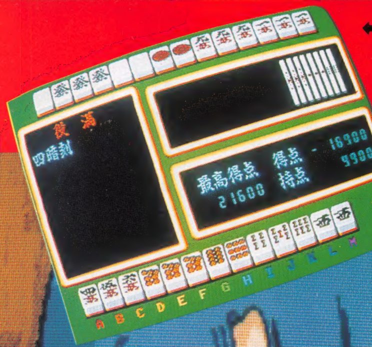
2人の紹介これがすごい!!

このPⅢ。先に発売される某社の麻雀といい勝負になることまちがいなし。

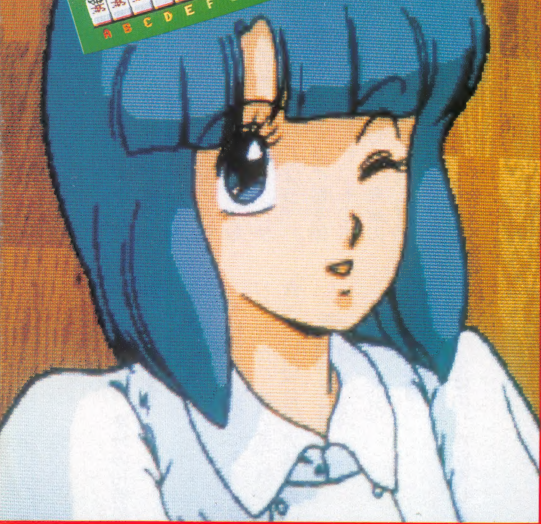
あと、小冊子についてですが、この本には2人のパラパラマンガや自己紹介(これがすごい)が載っています。

しかし、この本は一般には出回らなく、基板を買ったオペレーターの方へ差し上げるとのことです(残念…)。

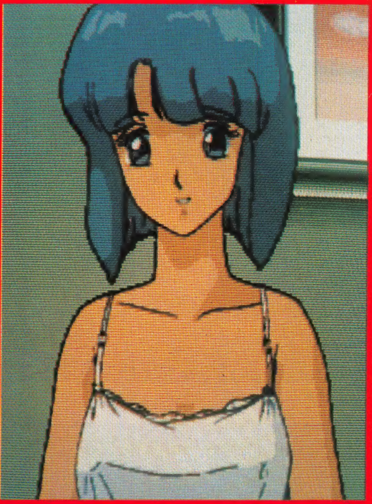
(K・M)



←この写真は私が未来ちゃんに仇をとられた瞬間…。



こっちはお姉さんの未来ちゃん。まいっちゃう。



ホントにかわいいんだから…。



ハードボイルドの世界だ



1面のナポリの風景だ。



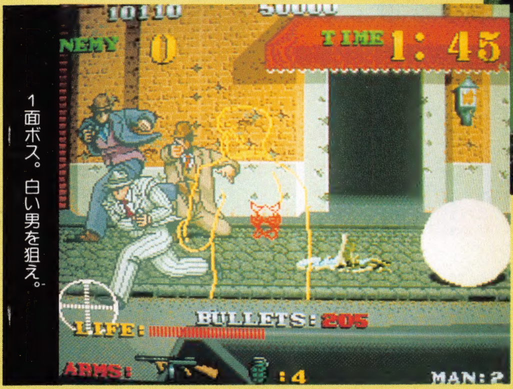
ジェーンが連れ去られてしまった！



タイトル画面。

リードアングル

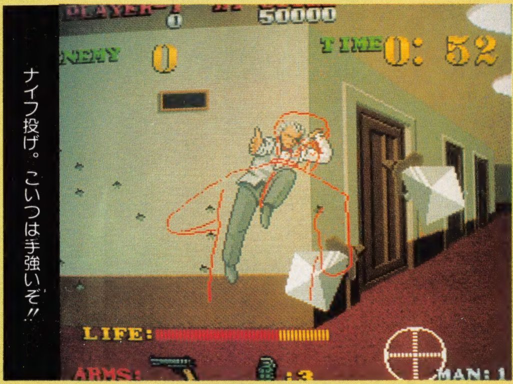
マフィアにさらわれた彼女を助け出せ!!



1面ボス。白い男を狙え。



ミスするとこうなる…。



ナイフ投げ。こいつは手強いぞ!!

ストーリー

1931年、ギャング全盛期。暗黒街の帝王として君臨していたロバート＝キングは、アメリカの特別捜査官であるジョージ＝フェニックスの手により、脱税の容疑で逮捕され、刑務所送りとなった。

しかし、その後、莫大な保釈金を積んで出獄したキングは、政府の目の届かないところに秘かに身を隠した。

一方、休暇を利用して、恋人のジェーンと2人、イタリアのナポリに来ていたジョージ。彼はそれとは知らず、キングの突然の襲撃に、自らの手で銃を取り敢然と立ち向かうのであった。

操作方法&ゲーム構成

8方向レバーとボタン2個で操作します。レバーで照準を動かし、ショットボタンで撃ちます。もう1つのボタンは手榴弾を投げることができ、この手榴弾は通常の弾の20倍の威力があります。ただし数に限りがあるので、ムダに使わない方がよいでしょう。

面ごとにある一定の敵を倒すとボスが出現して、そのボスを倒すと面クリア。最後のボスを倒し、彼女を救えばゲームオーバーとなります。

（何面あるかは秘密）

アイテムをうまく使え

ゲーム中に出てくる赤い敵を倒すとアイテムが手に入ります。このアイテムの使い方がこのゲームのキーポイントです。

★マシンガン

装弾数300発。ボタンを押したまま連射できます。

★ショットガン

装弾数20発。拳銃の10倍の威力があります。

★手榴弾

手榴弾が1発手に入る。クリア時には、その面で残った数×500でボーナス加算。

★手榴弾箱

手榴弾3発分。

★救急箱

ライフ全体の1/3が回復します。

★$袋

500点。クリア時に、その面で取った数×1000でボーナスに加算。

ハードボイルド映画のファンイ気たっぷりのこのゲーム。マニアから一般の人まで、はば広い年齢層にうけるでしょう。この号が発売される頃には出るので、ゲーセンで見かけたらプレイしてみては？

（ZER－K・M）

ゲーメスト 8 NO.23
昭和63年8月1日発行(毎月1回1日発行)
第3巻第8号通巻23号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価480円
(送料60円)



雑誌03659-8